

模拟与游戏

编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
出品人：鹰视
主 编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU
微风、Xingji Labs
美术编辑：红帽
设 计：Z’Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
MugenChina
电子DIY工作室
电 话：（8610）64911611
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
邮 编：100101
地 址：北京市朝阳区安立路68号阳光广场A3座802室《模拟与游戏》编辑部

广告经营许可证：京海工商广字第782号
广告总代理：北京白柠檬广告有限公司
广告客户服务部：
电 话：（8610）64813818
传 真：（8610）64813818

印 刷：北京华盛印刷有限公司
出版号：ISBN 7-900115-02-1/R·20
出版日期：每月15日
定 价：人民币10元（光盘+手册）

Contents

2002年10月 总第一期

目 录



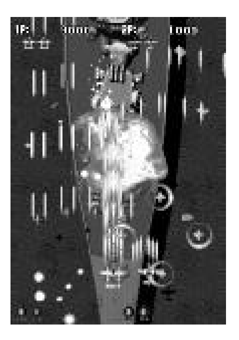
NEWS 新闻

信息速递

模拟器篇

■MAME Wip

在近1个月的沉寂中，我们几乎无法从MAME的官方主页上找到任何令人振奋的消息，很多MAME的死忠都说：MAME小组度假去了……不过7月底的一则Wip新闻足以让许多人觉得这个炎炎酷暑变得更为难耐。一名不愿意透露姓名的捐赠者向MAMEDev提交了Sengoku Blade的驱动保护修正，这意味着存在于某些人硬盘里的彩京射击游戏《战国之刃》终于不再被视为“鸡肋”了。早在两三年前，网络上就已经有《战国之刃》和《打击者1945》的ROM下载，不过由于这两个游戏拥有着特殊的保护系统，一直没有被MAME所支持。现在驱动保护已经被完全破解，MAME Wip页面上已经秀出了游戏的运行画面，虽然和最近的彩京游戏《打击者1945 II》一样还没有完成声音方面的模拟，但是对于那些苦苦等待了几年的朋友来说，这两个游戏的模拟无疑将是下个版本的MAME更新中最大的惊喜。





有这么一种说法，MAME一旦动起彩京的游戏来，新版的发布便会被拖得很久。这话固然有一定的道理，不过经常留意MAME方面Status的朋友可能不会完全赞同这个观点。继《打击者1945》之后，我们又在MAME的Wip页面上看到了大量来自Namco System 22基板的游戏《Rave Racer》模拟画面，Phil Stroffolino提交的Sys22驱动使得MAME开始3D化？这是一个值得深入讨论的话题，光是那海量的游戏库造成的启动速度缓慢问题就已经让低配置的使用者感到颇为头痛了，如果还要加上3D加速的优化（基本不可能），MAME会变成什么样？当然这些技术性的问题还是留给开发者吧，我们只需要关注成品的具体效果之类就是了。另外还有人记得街机上的《龙珠格斗》吗？鸟山明的画风和眼镜公司的制作功底促成了该游戏当时的成功，经过几个版本的一拖再拖，它终于将在下版的MAME中面世，动漫迷们可千万不要错过啊（老实说操作性很一般）。







■ **Satourne**（本期光盘附送游戏试玩）

Satourne是个SS模拟器，近几个月来，Satourne所在的Consollection站点因为它的缘故使得访问量大大增加，让我们看到了SS模拟器未来的希望。2002年8月2日，Satourne放出了一个Debug版本，人们终于得以目睹Satourne的庐山真面目。在操作界面上，Satourne有其它SS模拟器所不能比拟的亲和力，繁而不杂的多窗口菜单，让使用者能够很方便地设置模拟器的各项参数。从官方主页上的抓图来看，能够模拟的游戏还真不少。不过当真正用起来才知道：虽说能够运行的游戏都有不错的效果，但Satourne运行的速度仍然是个不小的问题。就拿光《明力量III》来说吧，我从放入光盘到开始运行，足足花了三分钟，中间还必须猛按开始键跳过动画。由此看来Satourne比起SSF（前段时间非常红火的SS模拟器），还有很长一段路要走。





鉴于Satourne的走红，Satourne的作者Krut接受了Emulation 4ever站点的采访，从采访中我们可以大致了解到Krut是一名随和的业余程序员，并且由于主程序是C++编写的缘故，目前模拟器的速度还非常慢。为了验证Satourne的可移植性，Consollection的站长Ben-J给Saturn Shack发去了两张Satourne在Linux下的运行图片，这是Satourne运行在Linux下的虚拟Windows操作系统软件Wine下面的情况，听起来颇复杂（不过相信只要速度问题解决了，跨平台的移植应该不算什么问题）。

■ **ePSXiPC** 事件

2002年7月17日，一款名为ePSXiPC的PS模拟器问世，它的作者就是在PS模拟器领域有着不小影响的Mauros。ePSXiPC是Emulate PSX in PC的缩写（PSX是欧美对PS的叫法），早在几周前，Mauros便凭借其与NGEmu老大Bobbi的关系对该模拟器作了不小的宣传。令我感到不解的是国内模拟器爱好者对这个模拟器的反应如此之冷淡（相比VGS和ePSXe面世后铺天盖地的测试报告，Pj64新版放出后随处可见的N64精品ROM大放送而言）。笔者倒是闲着没事拖了一个回来，运行了几个游戏之后发觉与ePSXe实在是太像了，简直就是一个模子里面出来的。果真，当天晚上就传出了“ePSXiPC其实就是ePSXe的Hack版”的消息。作为消息的来源地，NGEmu和Psxfanatics两个著名的PS模拟器站点的讨论区开始空前火爆。有人说ePSXiPC的作者Mauros今后会很难混下去，有人说ePSXe的作者calb会追查到底或者停止开发ePSXe，更有人说更新人员Bobbi应该对这个报道的不严谨负上责任。老实说Mauros这个玩笑开得可是过大了，嘿嘿。Mauros是整个事件的导火索，他有着出色的设计才能，曾经为ePSXe设计过额外的界面，也许他去当个图像设计师会大有前途吧，在Mauros表态之前，没有人知道他把ePSXe“打扮得如此漂亮”的初衷是什么。calb也没有表态，虽说ePSXe是完全凭兴趣开发的，不过在ePSXe形势大好的情况下来上这么一着，他难免情绪上会有所波动。至于Bobbi嘛，则是一个完全无辜的信息传播者，与Mauros曾经是朋友的关系，ePSXe的新闻也都是NGEmu有最先的独家报道权，可谓是两头好人都难作。“更新人员能够做的是在最快的时间内将他们所知道的信息以网站的形式传播给众人，我对一些新闻、一些新模拟器的了解程度，和那些最早阅读过新闻、最早使用过模拟器的人是相等的，或者还逊色于他们。事件已经发生了，一些花时间期待、使用这个模拟器的人感到上当了，还有那些曾经花了不少心思为这个模拟器设计图标的朋友们，心里一定也不是滋味，现在在论坛发泄解决不了任何问题，唯一希望的是



ePSXe 小组的伙计们不会受到太大的影响"，无奈的老大哥如此说道。论坛里的讨论者们越说越起劲，甚至连UltraHLE和SupraHLE的渊源都进入了讨论范围，Anyway，Mauros这次是真正的出了名了。

第二天，Mauros去NGEmu的论坛发表了公开道歉，还调侃似的称这样作的目的是希望给ePSXe一个更明快的界面，而且他相信ePSXiPC确实要比相同版本下的ePSXe要快一些……不过Mauros自己的站点由于"某些问题"宣布暂时关闭应该更能体现他真实的心态吧。



■ **Vivanonno**（本期光盘附送全套Viva ROM）



这是一个System 22模拟器，System 22是一块由NAMCO公司推出的业务用街机基板，由于其与SONY生产的家用游戏主机PS结构上的相似，NAMCO曾经不止一次地创造了家用机游戏移植历史上的奇迹。Vivanonno是一个真正意义上的System 22模拟器，目前支持的游戏只有三个：Ridge Racer、Ridge Racer 2和Rave Racer。不过现在笔者拿到的ROM只有一个Ridge Racer 2，据说这是美版的《山脊赛车》。笔者试了一下，大概由于使用模拟器所推荐的显卡的缘故吧，速度并不慢，只是由于ROM之中有个别文件的CRC不对所以贴图很混乱。总的来说，第一个版本能够达到这种程度，确实可圈可点。

Vivanonno的影响力是有目共睹的，借着Vivanonno的成功，VG-Network站点的damianmoran发起了一个名为System 22 Dumping Project的基板募捐活动，募捐者可以协助Viva小组的开发，并能自己决定Dump出来的Sys 22 ROM的去留。谁知道当活动进行得一帆风顺的时候，MAMEDev的一些老大们开始发难，说Vivanonno抄袭了MAME中成员Phil Stroffolino的System 22驱动，并且把Vivanonno说成是"盗版"模拟器。经过几天的论战，事件终于明了：某日damianmoran得到一块Victory Lap基板，并习惯性地寄给了大名鼎鼎的MAMEDev Dumper：Guru，然而正好此时System 22模拟器Vivanonno出现，并且准备作为VG-Network的子站，damianmoran为了协助Vivanonno的开发，打算巧妙地从Guru那里得到Victory Lap的ROM，谁知道Guru与Phil的一唱一和让damianmoran一厢情愿的努力最终付诸东流。也许是心理上的不平衡，damianmoran才打算另起炉灶并发起了这个System 22 Dumping Project。不过有着MAME"授权"的Guru似乎对damianmoran的这种"借花敬佛"的行为极为不满，于是也就爆发了两个派别之间的口水大战。老实说，Guru与MAME对模拟界的功绩可谓不可估量，但那盛气凌人的态度，确实让不少忠实的拥甬们大跌眼镜。Vivanonno的抄袭无从说起，只是模拟界的大腕们如何协调好彼此的关系，尽量避免无谓的争端和多余的劳动，这点才是damianmoran等人所需要仔细思考的。



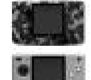
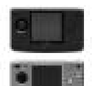
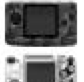
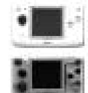
■ NGP 模拟器

手掌机在模拟界似乎是一个容易被忽视的领域，不过最近NGP模拟器的发展现状似乎让很多人感到了来自手掌世界的无穷魅力。大约持续了两个月的强劲更新势头的NeoPop似乎还没有歇一下的意思，几乎每天一版的更新，现在版本号已经累计到0.68。据笔者的朋友测试，很多游戏的片头和音乐都能够比较正确的模拟，如果要拿现在已知的NGP ROM来测试的话，兼容性大约在70%左右。



Koyote是一个新兴的NGP模拟器，不过作者一直保持着旺盛的开发热情，加上先天不俗的性能，很快便引起了人们的注意，最重要的是，Koyote具备了手掌机的独特功能连线对战。不过该功能尚处于试验阶段，问题还不少。我们有理由相信，NGP模拟器的春天即将到来。

注：NGP全称Neogeo Pocket，是SNK公司开发的一台手掌游戏机。由于营销策略的不得当，很快便被GBA/WSC这些主流机种所掩盖，它和SNK自身一样充满着悲剧的传奇色彩。

■ **Project 64 1.5**（以下极品N64 ROM请上光盘内找）

序章——插件

一直以来笔者都对使用插件系统的模拟器有一定的成见，认为升级插件治标不治本，唯有整体性能的提升才能有质的飞跃。不过最近一个N64模拟器插件引起的轰动着实给我上了一课。一个名为Rice的模拟器爱好者在Emutalk的论坛发表了一个D3D插件，这个插件是从Daedalus的D3D源代码中提取出来的，并没有经过Daedalus官方授权。也许你会感到奇怪，这样一个非官方的插件能有什么作为，那么请接着往下看，该插件支持和改良的游戏有：



Yoshi Story完美运行
Resident Evil 2基本能够运行，还存在少许**Zbuffer**问题
Star Craft能够运行
DKR基本能够运行
EVA64完美运行
Ogre Battle 64能够运行
New Tetris能够运行
Dr. Mario基本能够运行
Banjo Tooie完美运行，**Banjo**的阴影部分经过**Hack**已经没有什么问题了

一些游戏阅历比较丰富的朋友应该已经看出来了，这些新支持的游戏都不是泛泛之辈，像《生化危机2》《星级争霸64》《新世纪福音战士EVA64》《皇家骑士团64》这些都是N64模拟中的老大难，现在光是一个插件，就把它们给全解决了……有条件的朋友们一定要试试，另据测试报告，该插件还修正了《机器人大战64》中地图乱码的问题哦。

其实真正让N64模拟器爱好者们感到欣喜的，当属Project 64 1.5版的发布。为期两年的潜心开发，Pj64从去年5月面世那天起就倍受同行的赞誉。然而谁料到仅仅持续了半年，Pj64便在1.40版中为自己写下了Final的字样，这是许多人始料未及的。人们都在担心，Pj64会成为继UltraHLE之后又一位倒下的N64模拟巨人吗？2002年5月，一帮来自Pj Cheat的家伙开发的1.5测试版让人们似乎看到了Pj64开发小组复兴的曙光，接下来频繁发表的非官方增强插件也大大增强了Pj小组的工作热情，终于在2002年8月29日，这个由Jabo领衔开发，注明了“non-Beta”的官方正式版放出了。至于这是一个什么样的版本，我们将在接下来的专题中为您系统地报道。



Misc篇

■VGS Win2K/XP补丁

题目听起来像天方夜谭，大家都知道VGS最大的缺憾莫过于无法运行在Windows NT的内核上，因此许多喜欢PS模拟器的人仍然无法舍弃Windows 98这个毛病与优点一样多的操作系统。消息来自PSX Fanatics，一个PS模拟器综合站点：2002年7月16日，一名叫做SaPu的程序员成功地开发出了基于NT内核下的VGS补丁，并且放出了打过补丁之后的VGS运行画面。很快，这则消息马上被各大模拟站点大加渲染，NT用户再也不用抱怨无法玩到“最好的PS模拟器”VGS了。仅仅过了一天，也就是2002年7月17日，SaPu便发表了这个补丁和补丁的源代码，VGS终于可以顺利地在NT操作系统下面运行了。由于公布了源代码，PSXEmu的PS模拟器周边制作人Aldo便可以大显身手，他先后把长期以来所搜集和整理的VGS显示增强补丁（可以使VGS以缩小像素的方式在高分辨率下面运行）、VGS防止弹碟补丁（可以让VGS读取刻录CDR从而解决某些光驱的弹碟问题）、P4补丁（修正奔腾4 CPU无法运行VGS的问题）、FF9、寄生前夜2游戏修正补丁（前段时间炒得火热的修正补丁，修正一些游戏的存盘、死机等问题）等等代码都加进了这个NT补丁内，并把补丁做成了一个带有GUI的前端软件形式，命名为VGSVideoPatchXP，更加便于使用。没想到VGS这个停止开发许久的PS模拟器至今还能掀起不大不小的风波，“2D模拟的王者”这个称号还真不是吹的，Aldo的VGS补丁大杂烩什么时候才能完结，VGS的潜力还有多少，你知道吗？



■CPS2Shock

如今的CPS2Shock已经不再是人们关注的焦点了，随着CPS2模拟热潮的减退，站点上的流量已远不如前，不过天才Razoola的成就将被每一个热爱模拟器的人所铭记。不知不觉中，CPS2Shock的CPS2 XOR已经放出接近100个了，很多人应该还记得那几个大作《龙于地下城》《异型对铁血战士》《19XX》刚刚被模拟时的的壮观情景吧。从半个月一次，到现在的两个月一次，CPS2Shock合理地控制着模拟淡季的ROM Hack尺度。相比新XOR的放出，两款与CPS2Shock有着紧密联系的多机种模拟器Kawaks和Nebula的新版似乎更能引起人们的注意，Kawaks一直以来反对支持KOF2001和合金弹头4这两个具有争议的游戏，并在新版加了更为严密的外壳以防止被人破解以供它用，Nebula也在模拟器运行之前加入了过场似的警告窗口，看来模拟器并不是“免费玩最新游戏”的工具。值得一提的是Nebula新加入的Multislot MVS功能，这功能能够让你在模拟器中同时调用6个NEOGEO游戏，并可以随时切换到你喜欢的游戏，免去了每次玩都要重新读取Rom的麻烦。据说这种MVS基板也是真正存在的，不过在下是没见过。



要想知道最近的Razoola在干什么，去看看CPS2Shock的Wip页面吧，这家伙开始摆弄起NEOGEO的BIOS来了。这不，一个名为UNIVERSE BIOS 的东东最近在CPS2Shock的站点上冒了出来，这是充分利用NEOGEO的BIOS扩展出来的功能，估计和那些经过编译的Debug BIOS有异曲同工之妙，目前已知的特征有：

可以在NEOGEO Demo画面选择国家、语种以及游戏模式
可以打开一些隐藏的家用游戏模式选项（比如隐藏BOSS）
可以调用大量的内建金手指
可以轻松的打开音乐盒功能并抓取游戏中的音乐
对选择键和SNK手柄的各方面改良
能够正常进入记忆卡管理部分



可以打开一些特殊游戏比如KOF2000、Mslug4的家用模式保护开关

没想到一个小小的BIOS居然能够弄出这么多名堂来，这也许就是网络上的NEO ROM/BIOS Hack一直人气不低的缘故吧。不过从Razoola制作CPS2 ROM XOR Table的一贯态度来看，这个所谓的UNIVERSE BIOS应该是一个开启NEO BIOS内部功能的开关而已，不会破坏BIOS本身的结构，这与那些Hack版的ROM、Debug版的BIOS又有着微妙的差别：）



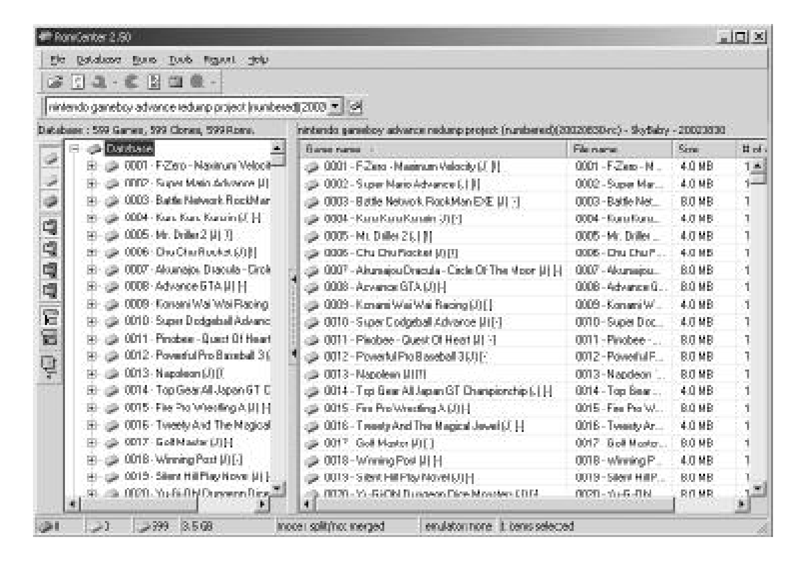
既然说到了Razoola的XOR技术，就顺便说说最近的IDSA事件吧。就在2002年9月1日，Razoola接到了来自IDSA的警告信，被迫取消了站上所有的XOR下载连接，Interactive Digital Software Association是ISDA的全称（互动数字软件协会），设立于美国的软件产权保护组织，很多的软件、游戏公司都是其会员，厂商以IDSA的名义来对模拟器作者、ROM Dumper发难可以说是家常便饭。这主要是因为模拟器和ROM的特殊性，然而个人认为XOR是不会和版权扯上什么关联的，它只是一个使ROM得以换算成可以运行的明文从而达到模拟目的的异或表而已。就好比在网络上传播共享软件、游戏的最新“试用版”不能算违法，而将其制成CD COPY摆在市面上公然叫卖便会招来不小的麻烦一样。Razoola取缔XOR连接的目的也是不希望由于一己的喜好而惹上不必要的官司，毕竟ROM这玩艺是把双刃剑：（XOR连接的取消让一些苦苦等待新游戏发布的人急了，“CPS2剩下的几款游戏的XOR还会不会发布啊？”老实说这是包括笔者在内都想知道的问题，Razoola的态度是，CPS2的进度不会终止，XOR的发布仍然会继续，不过不会在网页上，可能会选择将其发布在新闻组或者其它的内部渠道。

■Logiqx 功成身退

说起Logiqx大家可能感到有些陌生，长期以来几乎所有的街机ROM校验数据都是由Logiqx编写，也就是说Logiqx对现在已知的街机ROM可谓是再熟悉不过了。现在，Logiqx终于决定辞去这份苦差，弃甲归田了。2002年8月2日，Logiqx在RG的留言板上发了一张帖子，正式对外征集Romdata的撰写员，仔细看看要求还真是严格，首先你必须要拥有一个超大的硬盘并且装载有大量的街机ROM（甭管你玩不玩得上），接下来要有兢兢业业、吃苦耐劳的精神，还有一点最重要的就是你必须对Rom的结构、继承等关系有比较深刻的了解（有什么Rom不正确都得问你呢）。继Logiqx之后还能有哪位模拟界的大腕担起这份不小的苦役，我们将拭目以待。

联系Logiqx，请访问http：//www.logiqx.com/

■Romcenter 2.50



被称为最好的ROM管理工具，以简单易用、快速上手而闻名。如果你是一个ROM管理方面的新手，试试它还是不错的。而如果你是一个ROM收集狂，并且时时更新着你的ROM数据库，那么很多人会向你推荐ClrMAMEPro。2.50虽说是支持了多国语言，但经在下使用后发现对中文双字节的支持还是有很大的问题，一些特殊的字型比如“超、爆”之类还是不能正常显示，啥时候咱国内也开发出一套像样的ROM管理工具来，让老外的ROM都变成中文名，嘿嘿（谁用键盘砸我？）

小道消息

■VisualBoy Advance开始模拟GP32

VisualBoy Advance简称VBA，是迄今为止最杰出的GBA模拟器之一。最近，一位新的程序员Costis公布了一项为VBA增加对GP32手掌机模拟的计划。VBA现在在GB/GBC/GBA的模拟上已经达到了一个他人所不能及的高度，加上GBA与GP32理论上讲应该是“对立的关系”，且看Costis怎样把这两者很好地结合起来，实现真正的掌机制霸。目前完成度如下：



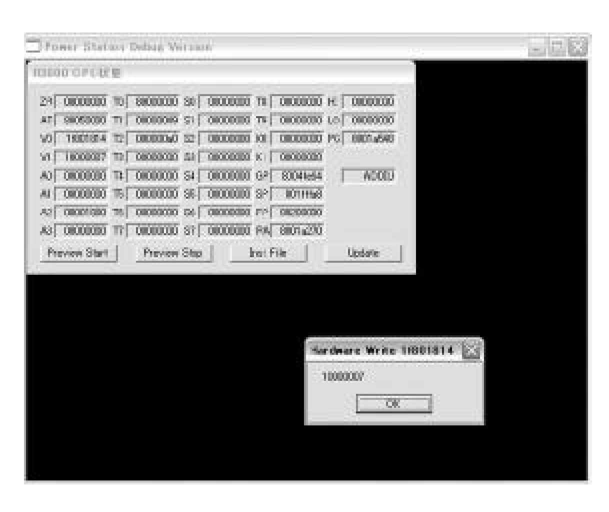
借鉴VBA的技术完成了ARM和THUMB核心
完成了8bpp和16bpp的显示渲染模式，尚不支持抓图
支持了信息标号和定时器
模拟了SmartMedia Card（SMC）

作者称以目前的状况，一些GP32的Demo已经能够运行了，想了解到更多的信息，请访问VBA官方主页：http：//vboy.emuhq.com/

■新开发中的PS模拟器



前人的经验加上丰富的开发资料，使得PS模拟器的开发境况空前繁荣。撇去ePSXiPC的闹剧不说，本月发布的两款PS模拟器确实有着一定的可信度。首先是由Xeven（模拟器前端的作者）在NGEmu发布的消息，目前模拟器的开发进度还非常低，从公布的图片来看只能运行部分Demo，希望过段时间会有进一步的消息。接下来的是制作PS记忆卡工具的日本人ゃゃす发布的，模拟器的名称叫做 Power Station，从我们得到的图片来看，显示的是调试器中的一些状态参数，用作者的话说，由于主核心使用机械语言编写，希望在速度方面会有较强的优势，理论上能够在P166 的机器上比较好地运行。凑巧的是这两名作者之前均是曾经为模拟器开发周边工具的，这与ePSXiPC的作者Mauros有着惊人的相似。



■SEGA Model 2的模拟

这可能是本月可信度最高的传闻了，从Viva模拟了System 22的游戏那天开始，有人预言模拟器将步入3D时代。2002年8月22日在西班牙模拟网站Emulatronia上出现了SEGA Model 2基板上的游戏Sonic Championship的模拟抓图。这意味着什么呢，一时间各大权威模拟网站的BBS上便炸开了锅。从MAMEDev的几位大腕的态度来看，抓图是经过模拟器运算得来，并非经过加工的图片。这么说来Model 2的模拟极有可能将在不久之后实现？经过几天的讨论，人们将模拟器的作者锁定在Nebula的作者ElSemi身上，



原因是ElSemi与Emulatronia的国籍同属西班牙？

事情就如预料的一样，ElSemi的出面让之前的猜疑渐渐散去。一些纯技术性的论调也让我们这些3D模拟领域的盲流们茅塞顿开。原来SEGA Model 2基板一共有三种型号（2A、2B和2C），目前能够找到比较多相关资料的是2C的板子，其次是2B和2A，在2C上的游戏像《死亡之屋》《梦游美国》等现在已经能够模拟得比较好了，不存在死机的情况。2B的情况就像图片上所显示的一样，最糟糕的还要数2A，由于缺乏CPU i960和协作处理器Fujitsu TGP（富士通音频发生器）的资料，可以说是步履维艰。在2A基板上的游戏，像《VR战士2》《VR特警2》《死或生》等都是许多人耳熟能详的大作哦。

这里不得不提一下最早的Model 2模拟器Virtua，这是一个早在2000年10月就发布了的Model 2模拟器，作者由于自身的原因停止了开发。ElSemi的大部分灵感也是来自Virtua的源代码，同样由于资料的缺乏，一个多边形都无法模拟出来。既然作者已经确定是ElSemi了，那么模拟器的名称会是什么呢。BillyJR公布的一幅图片给了我们一个很好的答复，那就是Sonic Championship运行在Nebula上面的图片，Nebula现在已经将CPS1/CPS2/MVS/PGM驱动纳入其中，再加入一个Model 2？不敢想象。从图片上我们可以看到多边形部分已经完成了贴图的模拟，说明进度已经非常喜人。ElSemi称在他的1.4G CPU上能够全速运行（没有声音），不过速度方面确实有够让人担心。一切的谜团，将在不久的将来被一一解开，让我们拭目以待。



汉化情报站

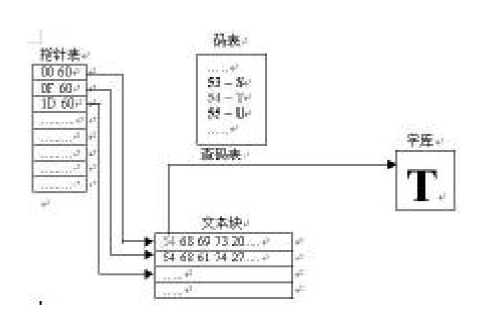
以下介绍所有汉化游戏已收入在本期光盘内

■FE4汉化



FE4在国内被翻译为《火焰之纹章—圣战的系谱》，如今该游戏已经被曾经成功汉化《火焰之纹章—多拉基亚776》的狼组列入汉化工程之中。《系谱》中最大的特点莫过于其独创的子代继承系统，改变了一贯以来SLG只管埋头练级的死板模式，可玩性大大增加。一直以来看不懂剧情而头痛的朋友这下可以领略到FE那跌宕起伏的情节了，这次的脚本翻译基于台湾电玩名人“三十而”先生的文本，并为适合大陆语言习惯作了少许的润色，相信水平一定不低。喜欢该游戏的朋友，请密切关注狼组的官方主页。

狼组：http：//www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu



■国内汉化人才的启蒙

你对汉化游戏感兴趣吗？还是觉得有点无从下手？汉化工作除了需要刻苦认真的工作态度外，相关的专业知识也是必不可少的。现在有心无力苦于无法入门的朋友有福了，狼组的Alan编写了一份十分详细但又通俗易懂的Rom Hacker入门教程，现在正在其主页上连载至第三期（完结），有兴趣的朋友大可去看看，这可是迄今为止笔者所见到的最好的Rom Hacker教程了。

勇者汉化组：http：//www.chinaemu.net/zhuanti/necrosaro/



■《DQ6 2.70》汉化测试版

《勇者斗恶龙6》汉化工程，这是一项浩大的工程，游戏中前所未有的大含量字库以及无法预知的众多编译上的问题，使这项工程从开始至今一直备受关注。知道国外著名的Romhack小组Dejap花了三年时间也没有把这个游戏的英文补丁给完全搞定。这个汉化测试版据说是为了赶在 8.1 发布而特地赶做的，对话部分完成度达到 70%，菜单部分还没有汉化，目前能够正常进行至拉之镜入手那里。由于是测试版，所以不保证游戏中没有各种无法预知的情况发生，此时请附上图片及进度汇报给作者以便及时修正。大家在运行游戏的时候可以看到汉化小组发布的一些信息及注意事项，好游戏是不需要过多吹捧的，祝大家玩得愉快。



■《鬼神童子》完全汉化版



《鬼神童子》是SFC上一个非常出色的动作游戏，改编自同名漫画《鬼神降临传》，游戏完全忠实再现了鬼神童子那魄力十足的必杀技及变身动画，对于了解漫画的朋友而言应该是十分震撼的。汉化的具体成员是：

破解 chan

翻译 小特

据大家反映最后的结局没有翻译，游戏中的操作介绍部分由于和游戏本身没什么关联，因此不作汉化了，具体操作请见汉化补丁内说明文件。

■《FF6汉化幻想》版发布



经过两个多月的努力，勇者汉化组发布了这个FF6的剧情汉化补丁。FF6是SFC上首屈一指的经典RPG，那首荡气回肠的主题曲《遥远的处方》至今仍被人津津乐道。今次的汉化版让更多的人能够深入地了解这款由SQUARE精心打造的史诗级RPG那跌宕起伏的幻想剧情，喜爱RPG的朋友可不要错过了。汉化成员：

破　　解：SARO

翻　　译：KUYAGI

前期测试：KUYAGI

后期测试：MELTINA

感谢 Kuyagi 的辛勤翻译，以及 Meltina、白开水.COM 的细致测试+良好建议。

CGP汉化小组：http：//emu.xaonline.com/host/cgp/



■《光明之魂》完整汉化版

继上次的测试版之后CGP小组终于完成了这个GBA上的ARPG。参与本次汉化的成员：破解、程序：ROC 翻译：小胖 文字替换、测试、查错：蓝色幻想、大天神 网页支持：伤雪。具体的上次已经介绍过了，还是那句话，有什么问题可以尽快向CGP小组汇报作者。



■《逆转裁判》汉化始动

同样是由CGP操刀，这次的目标是GBA上一款系统独特的侦探类型游戏《逆转裁判》。很难想象CAPCOM会做出这样的游戏，游戏中你扮演一名初涉律师业的小伙子成步堂龙一，必须在各种错综复杂的悬疑奇案中找寻线索，最终在法庭上驳翻对方辩护人（很酷的家伙忘了叫什么名字了），让事件真相大白。游戏的气氛营造得十分出色，笔者在第一次玩的时候深深被那精心设计的音乐所打动，可惜的是游戏的剧情全部是日文，这对于一个侦探游戏来说可以说是大大局限了日本以外的游戏玩家的参与。CGP这次若是将游戏中的剧情汉化后以中文形式推出，绝对是造福大众啊。



■恶魔城——白夜

汉化版：http：//cpsgame.yeah.net



如果你曾经使用过GBA上的游戏《恶魔城——月轮》的汉化版，那么你一定不会对shikeyu感到陌生，现在他给我们带来的GBA恶魔城最新作《恶魔城——白夜的协奏曲》汉化补丁已完成了，汉化度100%，包括菜单和全部对话。相信以前用过恶魔城月轮汉化版的玩家一定知道汉化的水准如何了。经过几天的测试，已经有玩友将这个汉化版通关了，途中没有遇到什么问题，除了有时会出现地图完成率错误的情况，估计是存盘文件的兼容问题所致。另外如果大家喜欢shikeyu的汉化作品，不要忘记支持一下他在GBA上开发的读书软件ReadBoy，这是一个GBA上的文本阅读软件，前几期《模拟地带》我们有介绍过。

特别感谢：游戏汉化联盟提供资料来源http：//www.chinaemu.net/zhuanti/crom/，以及白开水同志提供最新测试结果And辛勤的汉化小组、汉化作者。

本月ROM发布列表（所有ROM已收录在本期光盘内）

0541	Disney's Magical Quest (U) [IR00]	迪斯尼魔法冒险
0542	Spy Kids Challenger (U) [-]	间谍小子挑战者
0543	NFL Blitz 2003 (U) [-]	全美职业橄榄球联赛2003
0544	Combat Choro Q Advance Battle (J) [-]	
0545	Crash Bandicoot Advance (J) [-]	古或狼
0546	Famista Advance (J) [-]	J联赛棒球
0547	Duke Nukem Advance (U) [-]	毁灭公爵
0548	Mat Hoffman's Pro BMX 2 (U) [-]	
0549	V.I.P. (U) [-]	
0550	Monster Force (U) [IRFF]	怪兽力量
0551	Mini Moni - Mika No Happy Morning Chatty (J) [-]	
0552	Power Rangers - Wild Force (U) [-]	突击奇兵
0553	Shoubushi Densetsu Tetsuya - Yomigaeru Densetsu (J) [-]	胜负师传说－哲也苏醒
0554	ATV Quad Power Racing (U) [-]	导弹车竞速
0555	Mr. Driller Ace (J) [IR00]	钻子先生ACE
0556	Yakyutuku Advance (J) [-]	PRO棒球
0557	Turok Evolution (E) [IRFF]	
0558	Monsters Inc. (J) [-]	怪物公司
0559	Mutsu Water Looper (J) [-]	
0560	V-Rally 3 (J) [!]	V-拉力3
0561	Medarot G - Kuwagata Version (J) [-]	
0562	Rocket Power Le Cauchemar D'Otto (F) [-]	
0563	Monsters Inc. (Y) [-]	怪物公司（英意法三国语言版）
0564	Black Matrix Zero (J) [-]	黑色矩阵Zero
0565	Sabrina The Teenage Witch - Potion Commotion (U) [IR00]	小巫婆塞布提娜
0566	Sakura Momoko No Ukiuki Carnival (J) [-]	
0567	Hamepane Tokyo Myumyu (J) [-]	
0568	Les Razmoket Voler N'est Pas Jouer (F) [-]	
0569	Aggressive Inline (U) [-]	
0570	Pinky And The Brain - The Master Plan (E) [-]	宾奇和布莱恩
0571	Go Go Beckham - Adventure On Soccer Island (E) [IR00][SF]	GoGo贝克汉姆 － 足球岛上的冒险
0572	Nobunaga Ibun (J) [-]	信长异开
0573	Gachasute! Dino Red (J) [-]	
0574	Jurassic Park III - Ushinawareta Idenshi (J) [-]	侏罗纪公园III DNA的真相

本月街机ROM发布列表

ROM名	中文名	所属机板	EMU	状态
Mega Man 2 (USA 960708)	洛克人格斗2	CPS2	MAME；Nebula；Winkawaks	XOR
Street Fighter Zero 2 Alpha (Asia 960826)	少年街霸2	CPS2	MAME；Nebula；Winkawaks	XOR
X-Men COTA (Asia 941217)	X战警	CPS2	MAME；Nebula；Winkawaks	XOR
House Of The Dead	死亡之屋	Model2	Nebula Next Release	NEW DUMP
Behind Enemy Lines	敌后战线	Model2	Nebula Next Release	NEW DUMP
Sega Touring Car Championship	SEGA赛车	Model2	Nebula Next Release	NEW DUMP
Ridge Racer 2	山脊赛车2	Namco System22	Vivanonno；MAME	REDUMP
Rave Racer	Rave Racer	Namco System22	Vivanonno；MAME	REDUMP
Victory Lap	胜利巡回赛	Namco System22	MAME	NEW DUMP
Carnevil				NEW DUMP
Beastorizer	兽化格斗	PS互换机板	Zinc	REDUMP
Gaiapolis				NEW DUMP
Crypt Killers	神殿杀手			NEW DUMP
Strikers 1945	彩京打击者	彩京第一代机板	MAME；Raine	REDUMP
Tony hawk's pro skater 3	美版托尼极限滑板3	N64	Project64	NEW DUMP
StarFox 2	星际火狐2	SFC	Zsnes	NEW DUMP
Nazo Puyo 2	扑哟2	GAME GEAR	Meka	NEW DUMP

本月WS/WSC　ROM发布列表

WS/ WSC	那里都有Hamster	0112 - Dokodemo Hamster for WonderSwan (J)
	电子拍挡	0111 - Digimon Digital Partner (J)
	职业麻雀极之世界	0110 - Pro Mahjong -KIWAME- for Wonderswan(J)
	麻雀 登龙门	0109 - Mahjong Nobori Ryuumon (J)
	彻万	0108 - Tetsu Man (J)
	Hunter X Hunter导者	0107 - Hunter X Hunter - Shirube Kareshi Mono (J)
	机动战士高达vol 2 jaburo	0106 - Mobile Suit Gundam - Volume 2 - Jaburo (J)
	妖符魔界	0105 - Cho Denki Card Battle Yofu Makai Kikuchi Shugo (J)
	Tarepan no Gunpey	0104 - Tare Panda no GunPey (J)
	数码暴龙	0103 - Digimon Tamers - Digimon Medley (J)
	咸蛋超人-光之国之使者	0102 - Ultraman - Hikari no Kuni no Shisha (J)
	Wonder体育馆99	0101 - Wonder Stadium 99 (J)

模拟焦点

完美模拟机战64、生化64

Project64 ——最强N64模拟器诞生

从2001年3月诞生，Project64就开始显现出它的不平凡。两位作者：Zilmar和Jabo，原为N64模拟器的插件制作者，作起N64的模拟器来自然驾轻就熟。从诞生到现在，它一直是公认最好的N64模拟器。然而，在2001年圣诞发表了1.4版以后，两位作者似乎停止了工作，只有cheat小组制作的1.5B1版，一切迹象表明，Project64将在没完没了的非官方beta版中沉默下去……

然而，长时间的沉默意味着新的爆发！模拟器的原班人马联合制作1.5b1版的小组，在2002年8月29号推出了全新的Project64 V1.5最终版！这个版本不但在易用性和兼容性上有非常大的改进，而且增加了许多Project64兼容的插件，包括3dfx硬件专用的Glide64和照顾低CPU配置的Azimer's HLE audio等，并很大程度的提升了游戏地运行速度。解决了向来为人诟病的只为nVIDIA卡设计和要求配置高的问题。新版的发布，给广大N64游戏爱好者带来了又一个春天！（图一）



图一



图二

作为模拟器的焦点，当然免不了模拟器的更新列表，先来看看Project64 V1.5超长的更新：

R4300i核心和可执行文件方面（图二）

优化了存储栈指示器（增加SP Hack选项）

Banjo-Tooie和Jet Force Gemini实现了PIF2模拟

增加了新的（默认的）self.-mod代码方法：Check Memery

Advance

增加了延迟SI中断选项用来解决v1.4中的错误

改良了游戏的兼容性

修正了输入插件的错误

修正了在选择插件时可能发生的错误

修正了读取ROM过程中的错误

当暂停时允许存储和切换窗口

Alt-Tab切换能在Win2K/XP下更好的地工作了

新ROM驱动方法能修正Radeon+64MB ROM的错误

CPU的计算器更精确了

增加了Hide Advanced Settings选项

增加了对应ROM Browser和金手指的右键菜单

增加了总是在顶端的选项

重写了语言文件，完成了更多的语言转换

增加了语言的首先运行的选项

当没有插件时会自动打开设置框

当插件没有被初始化时能更好的预防ROM读取

当结束全屏游戏时，模拟器能更好的关闭了

ROM浏览器种类能记录多样列

ROM浏览器窗口的收缩错误被修正

ROM浏览器的类型编排能工作了

ROM浏览器配置记忆现在记录在注册表中

默认第一列为Good name

移除了User Notes框

增加了ROM Notes表格
修正了Win2K/XP下打开Help文件的问题
修正了菜单项目中的许多BUG
增加，改变了一些热键
增加了编辑和删除金手指的功能
改良了对话框，能输入更多的代码了
选择灰色记号的金手指时会部分显示节点
增加了连续的中继器
每个金手指有能输入100个代码，每个游戏能输入500个金手指
增加了对GS按钮的支持
能记忆窗口位置，窗口能调整大小
移除了“Mark All”按钮
金手指窗口打开时功能键会工作
增加了记忆选择的金手指的选项

RSP方面
实现了编译程序的更多开放代码
发送前会验证任务列表

输入方面
更好地支持了类比摇杆
设置默认键位

Direct3D支持方面
对那些缺乏混合&大型纹理做了更好的支持
支持了活动块的微代码
改良了微代码的侦测
重写了帧缓存的模拟，新的选项用来提升它的速度
重新设计了配置对话框
各向异性过滤
纹理缓存更稳定，更快了
改良了对GF3，GF4和Radeon的支持
修正了大量的游戏

声音方面
实现了对音量的控制
整理了对话框

看完更新列表，大家是否有头晕的感觉，我写得都有些头晕了!，这不得不佩服作者能力！接着，我们来点实在的：

易用性：第一次使用1.5版，你会感觉到比以前版本清新了许多，原来繁琐的高级设置不见了，显示和声音设置都剩下了一个简单的窗口，设置菜单也只剩下了插件选择和基本属性。难道原来的高级设置被作者去掉了？其实，细心的读者会发现，显示设置和普通设置菜单里都有Hide Advanced Setting（隐藏高级设置）的选项，去掉选项的勾还是会出现高级设置的，作者的意思很明确：即使不用高级设置，大家也可以很完美地运行游戏！



图三



速度：
Project64一直被认为是高配置玩家的模拟器，新版的Project64在模拟速度上有了非常大的提高，这都归功于核心的改良和低配置插件的加入，在新版本里，你会发现声音停顿的现象少了，这就是速度增加的铁证。当然，基本配置还是要的：

- Intel PentiumⅢ 700Mhz或AMD Athlon 800Mhz以上CPU
- 128MB 以上物理内存
- 200MB 空余硬盘空间
- 额外 20MB-100MB 以上空间用于既时存档
- 100% Microsoft DirectX 7兼容的显卡、声卡
- Microsoft Windows 98以上操作系统
- Microsoft DirectX 7以上，建议DirectX 8.1

硬件支持：在1.5版以前，使用非nVIDIA显卡的玩家在使用模拟器时总是有这样那样的问题，最后总结出Project64是N卡使用者的专利。而新版通过插件的弥补，在显卡支持方面有了长足的进步！当然，新版的默认插件对对GF3、GF4和Radeon的优化也不是盖的！记得选择对应你的显卡的插件哦！

兼容性：兼容性是评价一个模拟器的好坏重要标准，许多超经典的N64游戏因为兼容性的问题，不是无法开始模拟就是模拟不完全。而在兼容性方面的改进是Project64 v1.5最值得称道的地方，许多N64的问题游戏都在新版中完美地出现在大家面前，我们杂志挑选了几款原来无法模拟或模拟不完全的超经典游戏让大家一次过足瘾！

大家在爽着这些经典游戏的同时,不要忘记为作者的努力致敬哦！在运行PJ 1.5的时候如果出现“FAILED TO ALLOCATE MEMORY“的错误，只要关掉防火墙或杀毒软件就可以解决了。

如果说UltraHLE开创N64的模拟时代，那么Project64将为N64的模拟划上完美的句号!还要最后不要忘记了，**打开光盘配套光盘，玩上面那些N64极品游戏哟**。

游戏名	以前的模拟状况	现在的模拟状况	推荐度	截图
生化危机64	无任何一个N64模拟器能正常游戏	①对话时会出现噪音 ②切换画面有闪烁 ③无法播放过场动画 当然，玩不是问题，画面也很完美，我刚爆机一次。	★★★★	
皇家骑士团64	无任何一个N64模拟器能正常游戏	①有时背景无法显示 ②速度不稳定，有时会出现停顿 终于到大家得偿所愿的时候了！	★★★	
耀西的故事64	无任何一个N64模拟器能正常游戏	几乎完美模拟，里面的东东超级可爱啊！其经典度不会低于Mario64，又少了一份对Nemu0.8的期待。	★★★★★	
卡比之星64	PJ64的1.4版已经可以模拟，但无法看到开始菜单，把许多人挡在门外。进入游戏后背景也会出现缺失。	除了完美这个词，没必要说其他了……游戏的属性合成系统一直是我最欣赏的！	★★★★★	
新世纪福音战士64	PJ64的1.4版已经可以模拟，但开始时很慢，无法播放动画，游戏中会出现贴图错误。	几乎解决了所有问题，偶而会出现一点贴图错误（很少）。暴走吧！EVA~	★★★★	
动物之森	能进入游戏的开头，无法进行下去 。	很完美，非常有趣的游戏，里面的动物们都很可爱！	★★★★	
机战64	使用默认插件图象会有问题，作战画面会错误，并且速度很慢！	画面已经改善了很多，速度也快了，但还不完美。建议还是使用D3D8的插件来玩。	★★★★	

Vivanonno

文：Emu-Zone/Wind

Namco 大型体感式街机模拟器



图 1

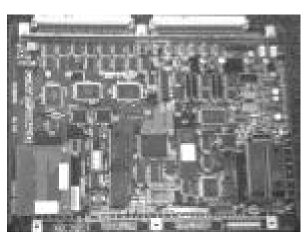


图 2

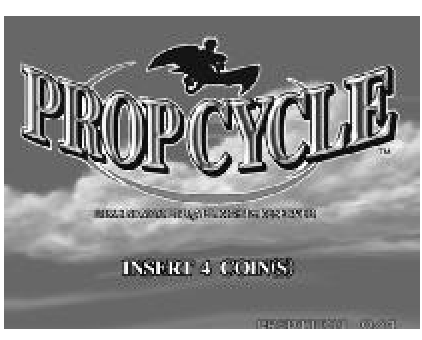


图 3

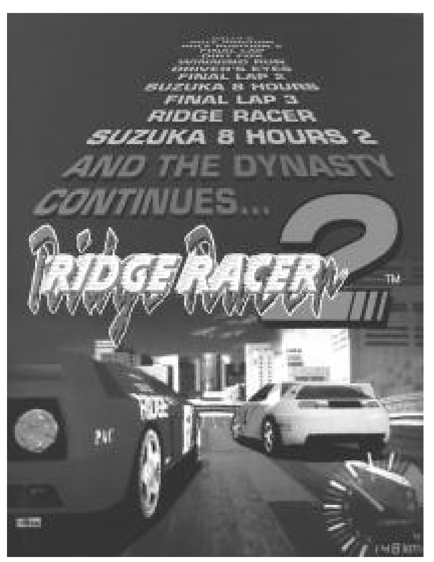


图 4



三维体感式街机可以让游戏者坐在拟真的驾驶仓内进行游戏（如图1），这类街机主要是一些赛车类的游戏，相信大家在大型游戏机室都应该见过这类游戏，而Namco System 22系统就是南梦宫公司自行开发的三维体感式街机系统。

作为一个全三维的游戏系统，性能必然是非常强劲的。Namco System 22使用一块频率为25MHz的68020处理器作为主CPU，（如图2）拥有专用的多重贴图芯片作为3D显示处理器。每秒可以生成24万个多边形，拥有16M色的画面，并可硬件支持纹理贴图等特效。在这个系统上面有《Ridge Racer》等招牌大作，模拟这个系统一直是爱好街机赛车类游戏玩家的希望。

MAME在7月16号宣布支持了第一个Namco System 22的游戏《Prop Cycle》（如图3），正当人们为之欢呼雀跃时，一个新的模拟器：Vivanonno象多年前的UltraHLE一样，以非常低调的态度放上了自己的第一个版本，相对于MAME以精确的软件模拟目标而提交的初步Namco System 22驱动，Vivanonno的初版不但拥有了几乎完美的画面和声音，更拥有了MAME无法媲美的模拟速度。于是，第一个纯N22模拟器-Vivanonno凭着完美模拟Namco的招牌作品《Ridge Racer》系列的实力，在模拟界掀起了新一轮的热潮……

目前Vivanonno已经发布了第三个版本：v22.0.3，相对于第一版更新了如下功能：

修正：
- 在某些Windows下设置窗口无法打开的错误
- 无法切换到全屏模式的错误

声音模拟的改善：
- 消除了弹出时产生的噪音
- 调整了声音插值过滤器

- 修正SEs的处理

新增选项：

- 在图形设置里增加了“Use MIPMAP”选项

新游戏支持：

Ridge Racer 2（Japan-B）

Rave Racer（Japan-A，World-B）（如图5）

虽然这个模拟器在模拟驱动方面已经非常地完善，但要玩好Namco System 22的游戏，就不能不了解一下模拟器对电脑的要求和模拟器的配置，先来看看我为大家送上的一份简易教程吧！

一、要求

	最低配置	推荐配置
CPU	1GHz CPU	1.5GHz CPU
显示卡	支持DirectX7以上的3D显卡	拥有32Mb显存以上的GeForce系列显卡
声音卡	支持DirectSound的声卡	支持DirectSound的声卡
内存	64MB以上的内存	256MB以上的内存

二、配置模拟器

这个模拟器使用非常地简单，主要是游戏前设置一下显示属性和声音属性：

显示设置：（如图6）

1、Texture Format：设置纹理的格式，一般使用16Bit即可，可以考虑选择DXT1纹理压缩，但如果不是Saveage类显卡有时可能会出问题。26Bit色渲染会大大降低速度。

2、Texture Reduction：设置纹理密度，需要注意的是，选择No Reduce必须要有512M以上的内存。在实际应用中，即使有256M物理内存，建议也只选择1/4。

3、Gamma Correction：调整游戏的Gamma值，简单说就是亮度。

4、No Wait：默认为不选，锁定刷新率为60Hz，使用全屏玩游戏的玩家一定勾上这个选项。

5、Show FPS：在游戏画面显示游戏帧数。

6、Fake Interlace：模拟Interlace效果，类似交错抽线的效果，会降低一点速度，但可以更象大型游戏机，大家依爱好选择。

7、Texture Filtering：选中可以使用双线纹理过滤，加强画面的选项，否则你将看到模糊的标题、马塞克的天空。需Geforce以上显卡。

8、Depth Bias：模拟Bias色深渲染画面，如出现unexpect错误或函数库错误，记得关闭这个选项

9、Use MIPMAP：这是个新增选项，开启Mipmap过滤，需要比较多的显存。

声音设置：（如图7）

1、Enable Sound Emulation：是否开启声音，速度实在不行，关闭声音是不错的方法。

2、Playback Freq （Hz）：一般使用CD标准的44010就可以了，不过这里你会发现一种很特殊的采样频率：


图5

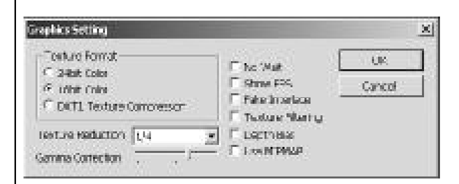


图6



图7



图8


图9


图10

42667Hz，这是真实系统的声音频率，可以试试。

3、Sound Buffer Size （Ms）：声音缓冲，比较低端的机子可以加大缓冲来解决断续声音，不过可能会导致声音延迟，矛盾啊！默认是200Ms。

4、Volume：调节声音大小，其实是无用的，怎么调也一样，还是用Windows的小喇叭方便。

当然，模拟器和ROM象是骨和肉，是分不开的。为此著名模拟站VG-Network为Vivanonno发起了N22的DUMP ROM计划，但由此再一次引发了模拟界战争，由于MAME怀疑Vivanonno有抄袭其驱动的行为，于是MAME的御用DUMPER GURU就以这个补完计划揭开了战争的序幕（为什么每次战争几乎都和MAME有关？）。而VG站长Damian抱着的ROM公众化的观点正好就和Guru的ROM保密化相冲突，最后发展成双方支持者的口水战。但目前来看，Vivanonno显然在SYS22的模拟竞赛中领先一步，MAME模拟画面中无法去掉的“I/O PCB ERROR”已经证明了这点（图8），抄袭驱动显然是不存在的。不论到底谁对谁错，我们也无法去评定什么，对于我们玩家来说，在电脑上能玩到自己喜欢的游戏不是更有意义吗？^^

还是老规矩，看看我们能在Namco System 22玩到哪些游戏，目前已知的N22游戏共有7个（列表如下）：

游戏名	年份	ROM是否DUMP	是否模拟	游戏截图
Ace Driver	1994	否	否	（如图9）
Ace Driver：Victory Lap	1996	是	是	（如图10）
Cyber Commando	1995	否	否	（如图11）
Rave Racer	1995	是	是	（如图12）
Ridge Racer	1993	是	是	（如图13）
Ridge Racer2	1994	是	是	（如图14）
Prop Cycle	1996	是	是	（如图15）

看完这篇焦点，大家是否已经开始蠢蠢欲动了？**本期光盘已经附送了Vivanonno目前版本支持的所有游戏的ROM。**一切准备就绪，让我们投入N22游戏世界里，一起来享受街机的赛车类游戏带给我们无与伦比的爽快感吧！

相关：

Vivanonno官方主页：http://vivanonno.vg-network.com

MAME官方主页：http://www.mame.net



图11



图12



图14

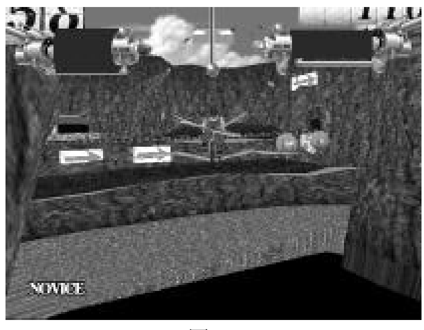


图15


图13

游戏卡硬件模拟仿真系统综述

我们知道，如果用最原始的概念来解释计算机，那就是“计算机=硬件+软件”。硬件可以理解为计算机的全部电路，软件就是为了让计算机实现某种功能而专门设计的指挥计算机该怎样一步一步去工作的程序，软件总是存储于硬件中才能工作，硬件与软件缺一不可。



电子游戏机的实质也是一台计算机，同样可以解释成为硬件和软件的组成体，游戏机的硬件部分通常包括全部电路、用于操控的摇杆和按钮及用于输出的显示屏等，软件部分就是游戏程序。早期的游戏机(上世纪70年代中期)的硬件电路和存储游戏软件程序的电路是一体化的，无法更换游戏，说“某某游戏”，其实是指一台完整的游戏主机，说“另一个游戏”那就是另外一台主机，那个时候的游戏机通常是用于营业的业务用机，没有人会真的想在自己家中摆放这样的一台机器，游戏不可更换性决定了它只适合作街机。到了1979年，以推出平台式的大型游戏机（PONG）而起家的美国Atari(雅达利)公司正式推出以Game Cartridge(游戏卡)为软件载体的可更换游戏节目的家用游戏机Atari2600，在当时以至后来的几年之中造成极大的轰动，销售成绩达十数亿美元，创造了一个商业神话。Atari公司的2600型游戏机并非最早的可更换游戏的机种，但确实是第一台采用游戏卡作为可更换游戏节目载体的游戏机。Atari2600的游戏卡其实就是一片封装在烟盒般大小的黑色塑料盒中的集成电路板，游戏程序就存储于游戏卡的这片小小的集成电路板中，除此之外的构成游戏机完整电路系统的其他部分均存在于游戏主机里，游戏卡端和游戏机端都设有相配套、可随时接驳的插接形式接口电路，当游戏卡插入主机，卡和主机立刻组成一个完整的电路，接通主机电源就可以由主机来运行储存在游戏卡中的游戏节目，存储着不同游戏的各块游戏卡具有完全相同功能定义的插口部分，所以它们均可在同样一台主机上使用。把一块游戏卡从主机中拔出，换成另一块游戏卡再插入游戏主机，就完成了游戏节目的更换。当需要购买另一个游戏，我们无需对整个游戏机系统中功能类似或相同的部分进行重复投资，我们需要付出的只是用于储存游戏节目的游戏卡里那一小片集成电路的费用和游戏本身的版权费用，这大大减少了电子游戏的成本，使得电子游戏机软、硬件的最终价格均有大幅度的下降，个人拥有更多的游戏节目成为现实，极大加速了家用游戏机的普及速度。

游戏卡具有更换游戏方便、读取数据速度快、不易损坏等优点，所以从上世纪七十年代末期先驱Atari2600问世开始一直到本世纪初先后出现的雅达利2600（1979）、任天堂Family Computer（1983）、NEC Pc-Engine（1987）、世嘉Mega Drive（1988）、任天堂Game Boy（1989）、任天堂Super Famicom（1990）、任天堂Nintendo 64（1996）、任天堂Game Boy Color（1998）、任天堂Game Boy Advance（2001）等大部分主流游戏机均采用了这一“主机+可更换的游戏卡”的模式，至今这一模式已经沿用了二十多年之久，各机种相应的游戏节目数以千计，家用游戏机一直呈现高速发展的态势，一个玩家往往拥有十几、几十甚至上百盘不同的游戏卡，更有许多玩家在使用买来的商业游戏卡之余，也醉心于自己开发对应各种游戏机的游戏和应用程序，以锻炼自己的编程能力，但是受制于个人没有制造游戏卡硬件的能力和设备，所以总是只能把自编的软件放在游戏开发系统软件环境中或游戏机模拟器上测试，无法真正地拿到游戏机上去运行。迫切需要一种可以让个人设计的程序得以在真正的游戏机硬件上使用的设备的呼声越来越高，此外，当消费者所购买的游戏卡越来越多，其出现损坏的概率也就相应增大，而消费者虽然有权为自己所购的游戏软件制作一套





备份，但是却缺少能够备份游戏卡中的数据的工具，在这两方面强烈的市场需求的促使下，游戏卡硬件模拟仿真系统应运而生。

上面是关于游戏卡硬件模拟仿真系统的产生比较冠冕堂皇的说法，您其实不必把它当真。游戏卡硬件模拟仿真系统之所以产生，决非仅只上述两个原因。但是如果您就这个问题咨询任何一家游戏卡仿真系统的生产商，他们都会不约而同地如是般向您叙述一遍，而最深、最直接的原因则被人为刻意掩盖。

个中原委待您读完本文自会明了。

游戏卡硬件模拟仿真系统是一种可完全替代游戏卡的设备。它和游戏卡一样，也是用来存储游戏程序的，具有和标准游戏卡在形状、尺寸、功能定义上都完全相同的插脚。不同的是，标准游戏卡里装载的游戏程序是一次性写入的，不能改写和更换，具有只读性Read Only Memory（ROM），而仿真系统里存储的游戏程序不但可被游戏机正常读取和运行，更可以重复地刷新、更换和改写，就是说，只要您愿意，您可以轻松地将仿真系统中存储的游戏换成另一个游戏，并插入游戏机中替代标准游戏卡来使用，在玩游戏的过程中，您丝毫不会觉得用游戏卡硬件模拟仿真系统和用真正的游戏卡有什么不同。仿真系统可更换游戏的次数近乎无限多次，并且更换游戏的方法非常简单，使用者随时可以经由网路下载或通过其他渠道比如从游戏卡模拟仿真系统零售商那里得到最新游戏卡的ROM镜像文件，经轻松的操作即可将游戏卡ROM镜像文件传输到仿真系统中实现仿真系统的游戏更换，而有些仿真系统的设计更是简单到只需把原版游戏卡和仿真卡同时插入专用设备，然后按一下按钮，就可以将原版游戏卡中的游戏完整复制到仿真卡中的地步。多数的游戏卡模拟仿真系统还具有可将标准游戏卡中固化的游戏程序析出并以ROM镜像文件的形式存储到软磁碟或个人计算机中的特殊功能。游戏卡模拟仿真系统具备的这些特性决定了它成为人们几乎不用花钱就可以玩遍最新游戏的超强利器，同时仿真系统也因为自身的强大功能和热销的情势严重影响到游戏软件公司发售的正版游戏卡的销量而成为业界正规厂商讨伐的对象。因此，虽然自己的产品在局部地区也能申请获得专利并被允许公开销售，但仍然没有哪种仿真系统的生产商敢于言明自己的产品是为了让玩家可免费玩游戏而设计。他们都给自己推出游戏卡模拟仿真系统找到一个理直气壮的借口：仿真系统是Design For Freeware! Design For Developer! Design For Backup Your Cartridge! 即为了帮助用户学习编程、方便用户备份软件和使用户能够在游戏主机上运行和检测由用户自行开发的软件而设计的。



至此大家应已知道，对应各种游戏机的游戏卡硬件模拟仿真系统都是由一些第三方厂家在未获得正规游戏机生产厂家许可的情况下制作并销售的，但就是这样的产品，在世界范围内有着很好的销量。我们不得不佩服这些第三方厂商的商业头脑和拥有的高技术，因为他们不但要把准市场的脉搏，生产出吸引消费者的热点产品，还要具备相当的实力和付出不扉的代价来进行仿真系统的产品研发、升级，还要解决许多硬、软件方面的技术问题，努力提高产品的易用性，并很好地控制最终成本，就连游戏卡模拟仿真系统的外形都要悉心地设计成兼顾体贴对应的游戏机的形状，并同时不忘凸显出仿真系统作为一种独立的高科技产品的自我风格。如果不考虑版权问题，那可以说每一种游戏卡硬件模拟仿真系统都是令人激动的产品。

基本上曾经较为普及的、使用游戏卡作为游戏载体的家用游戏机和掌上游戏机都有与之对应的游戏卡模拟仿真系统，这些机种包括：Atari2600、FC、GB、PCE、MD、SFC、GBC、N64、GBA等。上世纪80年代初期，首次出现了Atari 2600的游戏卡模拟仿真系统,那时的仿真系统处于早期发展阶段，品种较少，功能也单一，加之各方面条件的限制，并没有太大的影响，仿真系统的原产地也多为日本、美国等先进的发达国家。MD、SFC时期是游戏卡硬件模拟仿真系统的鼎盛时期，16位元的MD、SFC游戏机在全球范围内的大普及为对应的游戏卡仿真系统的热销奠定了坚实的基础。由于亚洲电子工业的兴起，特别是我国香港、台湾等地的高科技企业实力的飞速增强，加之西方发达国家对版权的高度重视，游戏卡硬件模拟仿真系统的主要生产商集中在我国香港和台湾地区，各厂商蜂拥推出多达二、三十款不同品牌和型号的SFC、MD游戏卡仿真系统。因为游戏容量大小相对合适，各家生产的MD、SFC机对应的游戏卡仿真系统绝大部分采用了3.5英寸、1.44MB的电脑软磁碟和内存作为游戏的载体，故称作磁碟机。一般1张磁碟可装下一个游戏，少数容量较大的游戏可能用到2至4张磁碟。磁碟机把记录在磁碟上的游戏ROM镜像文件读入内存后，即可把磁碟取出，磁碟机开始模拟游戏卡运作。除了基本的模拟仿真原版标准游戏卡的诸如存储游戏、进度记忆等各种功能之外，又增加了即时存储和读取游戏进度、自动金手指密码、完备的磁盘操作、慢动作、多语言显示等众多实用功能，部分SFC、MD的磁碟机还具有可以连接IBM-PC系列

个人电脑和接驳CD-ROM的功能，可以将输入游戏的媒体从较慢的软磁碟改成较快的电脑硬碟或光碟，极大提高了读取游戏ROM文件的速度，并可省却用于购买软磁碟的开销。有的磁碟机更具有可以同时兼容MD、SFC两大16位主机的超酷功能。这一时期的游戏卡模拟仿真系统的设计趋于完美，产品质量也非常地稳定。到了N64时代，由于N64游戏卡的容量比SFC、MD的大了很多，用1.44MB的软磁碟已经无法应付，于是精明的香港厂商改用了CD-ROM光碟机取代1.44MB磁碟机，以650MB容量的CDROM光碟来装载N64游戏卡ROM镜像文件，同时配套地大幅度增加内存的容量，研制出N64光碟机游戏卡仿真系统，同期还有利用Zip 100MB大容量磁盘和大容量Flash芯片作游戏ROM镜像文件载体的类似产品。有些N64光碟机游戏卡仿真系统加入了固件可刷新的功能，以使自身性能不断增强，满足用户越来越多的功能要求和对付日新月异的游戏软件加密技术，甚至还有的产品支持播放VCD。

虽然这一时期各种N64游戏卡模拟仿真系统无论性能、造型设计、科技含量都十分出色，但由于价格较高的因素，N64光碟机没有能够象SFC、MD磁碟机那样在中国大陆地区风行，从而造成整个大陆地区N64游戏的空白。在上世纪末、本世纪初世纪交替的前后，随着GB、GBC、GBA等掌机的大流行，用于Game Boy系列掌机的游戏卡仿真系统GB、GBA烧录卡如雨后春笋般的出现。一开始仍然是我国港台地区厂商率先推出，后来很多大陆地区的厂商也纷纷研制出自己的产品，并以颇具优势的低价和不俗的性能占领了全国大部分市场，由于便于携带的掌上机其原版标准游戏卡相当小巧的缘故，各家推出的烧录卡在必须具有完备功能的同时也必须保持精巧的外形和尺寸，还要严格控制功耗，这对仿真系统生产商的研发能力提出相当的挑战。好在总的来说掌上机本身原理相对简单，要制造掌上机游戏卡仿真系统比起N64光碟机游戏卡仿真系统来说也相对简单。在必须可重复更换游戏、体积小、功耗低、断电后游戏不丢失的前提下，各家厂商纷纷采用了大容量Flash芯片作为GB、GBA烧录卡的游戏存储载体，制造出和对应的GB、GBA游戏卡完全相同尺寸的烧录卡，每一件都堪称精美的艺术品。生产游戏卡仿真系统的第三方厂商总是能在困难的时候，巧妙的利用整个电脑业界最新的科技成果来制造、武装自己的产品，完成一个个“不可能完成的任务”。



游戏卡硬件模拟仿真系统作为一种独特的电子游戏相关产品，它的出现既合理，也不合理。说合理是因为它符合相当一部分人的利益，有利可图自然就会出现，能出现就证明了它的某种合理性；说不合理是因为它的出现同时也损害了另一部分人的利益，如果所有的人都使用游戏卡模拟仿真系统而不去购买正版游戏卡，将会把电子游戏产业推向毁灭，除非给它加入版权保护机能，使之真正的用于Freeware和Developer，但是这样一来，还会有多少人去买游戏卡仿真系统呢？今天，游戏业伴随着计算机技术的飞速提高而蓬勃发展、方兴未艾，已经玩了三十年电子游戏的人类对游戏的游戏性、情节、影音效果的不断苛求使得游戏软件容量越来越大，各种新型游戏机普遍放弃游戏卡而改用容量更大、成本更低的光碟作游戏软件的载体，游戏卡硬件仿真系统的路将越走越窄。2001年9月14日，日本任天堂放弃机能落后的、使用游戏卡的N64，励精图治的推出采用专用格式光碟为游戏载体的GameCube再战江湖，标志着在家用机领域沿用了20多年的游戏卡的全面退出。这直接把以模拟仿真游戏卡为天职的游戏卡硬件模拟仿真系统推上末路，老牌的游戏卡仿真系统生产商的心中不免升起一丝寒意。幸好在掌机世界里，GBA一枝独秀，仍然是游戏卡的天下，否则游戏卡模拟仿真系统难为无米之炊，将会陪同游戏卡一道走向消亡，成为历史遗迹。对掌上型游戏机来说，虽然游戏的容量在不断的增大，使用游戏卡来作为游戏软件的载体不利于控制软件的成本，但是掌上机的功耗和便携性以及性能稳定与否也是至关重要的因素，而这些正是游戏卡的优势，那么究竟下一代掌上机会不会继续使用游戏卡带呢？

附表：游戏卡硬件模拟仿真系统赏析

系统名称	对应主机	制造厂商	系统图片	系统性能
nimex Duplikator	**ATARI 2600**		SP-2801 (4K)	对拷卡

系统名称	对应主机	制造厂商	系统图片	系统性能
Vidco Copy Cart	ATARI 2600			对拷卡
Yoko Game Copier	ATARI 2600	YOKO		对拷卡。 将可录卡与原版卡均插入录卡机，仅需按一个红色按钮即完成整个录卡过程。
Super Magic Griffin	PC-Engine	Front Far East		可卡卡对拷 可从3.5寸磁碟传输ROM到卡 可DUMP原版卡到3.5寸磁碟。
Double Pro Fighter	MD/SFC	China Coach Limited		同时支持Nintendo SFC和SEGA Mega Drive。可DUMP MD/SFC游戏卡ROM文件。自动金手指、即时存储调用、不可连接PC，操作菜单包括备份游戏卡、文件重命名、文件删除、磁盘拷贝等磁盘操作。但是质量可能不是很好。
Multi Game Hunter	MD/SFC	Venus Corp		16M Ram，同时支持Nintendo SFC和SEGA Mega Drive。但仅可DUMP MD游戏卡。不可连接PC。
Super Magicom Drive	MD/SFC	Front Far East		标准16M内存，可扩至32M,并口连接PC,可同时支持Nintendo SFC和SEGA Mega Drive。

系统名称	对应主机	制造厂商	系统图片	系统性能
Smart Bros	MD/SFC	China Coach Limited		标准32M内存最大扩至64M，256K SRAM,DSP 解码，并口连接PC或CDROM,可从CDROM LOAD游戏ROM，自动金手指.同时支持Nintendo SFC和SEGA Mega Drive。
Super Pro Fighter	SFC	China Coach Limited		标准配置16M内存，最大扩至32M,256K Sram,自动金手指、即时存储调用、不可连接PC，操作菜单包括备份游戏卡、文件重命名、文件删除、磁盘拷贝等磁盘操作，可DUMP游戏卡ROM和存档到磁碟。
Pro Fighter X	SFC	China Coach Limited		内建24M内存，可扩至64M,内建256K Sram,内建DSP解码，即时存储调用，自动金手指，可外接CDROM,支援全部格式SFC ROM，硬件自检测、操作菜单包括备份游戏卡、文件重命名、文件删除、磁盘拷贝等磁盘操作，可Dump游戏卡ROM或存档到磁碟。
Super WildCard 2.8CC	SFC	FRONT FAR EAST		标准32M,最大扩至96M,256K Bram， ,DSP插脚,通过转接卡连接PC，背景音乐，两种语言支持，开机无操作自动读碟，支持金手指、FFE、Proaction Replay、GameGenie等作弊码，可播放PCX图片，BIOS可升级，内建一个小游戏。
Super Wild Card DX 2	SFC	FRONT FAR EAST		非常强大的SFC游戏卡仿真系统，标准32M,最大扩至130M,256K Bram,1K Nram,DSP插脚,并口连接PC可从外接CDROM和外挂硬盘、Zip磁碟机load游戏，可控制CDROM播放MiuscCD,操作界面可更换Skin和背景音乐，两种语言支持，独家支持2.88M软磁碟机,开机无操作自动读碟，支持金手指、FFE、Proaction Replay、GameGenie等作弊码，可播放PCX图片，BIOS可升级。
Supercom Partner 32M Turbo	SFC	HISPEED		推出较早的系统，操作界面不是很好，对于SFC ROM的格式支持较少。

系统名称	对应主机	制造厂商	系统图片	系统性能
Game Doctor SF 7	SFC	BUNG		最普及的SFC游戏卡仿真系统，标准并口连接PC，内存基本32Mbit，最大可扩128Mbit。256K Bram，美观的操作界面支持3种语言，支持所有格式SFC ROM，支持完备的各种功能，包括自/手动金手指，慢动作，开机无输入自动运行游戏，即时存储和调用，游戏存档存盘，存档记录入卡，DUMP游戏卡ROM和存档到PC或磁碟机，DSP插脚，删除、格式化、磁盘拷贝等磁盘操作，硬件自检测、播放PCX格式256色图片、关闭电源游戏不丢失等。可外接CDROM 从CDROM LOAD游戏。
Doctor GB Xchanger	GB/GBC	BUNG		最好的GB/GBC游戏卡硬件模拟仿真系统，软件支持最广泛，市场占有率最高。Flash卡有4M/8M/16M/64M等。通过并口连接PC，从PC传输ROM到烧录卡，并可Dump游戏卡的ROM资料到PC以及备份游戏进度存档。支持合卡制作。
Game Boy Smart Floopy System	GB/GBC			独特的可将GB游戏卡的ROM备份到3.5寸磁碟，或从磁碟中传输ROM到烧录卡，并可卡卡对拷。无需PC即可操作。
Super Smart Card	GB/GBC/GG			通过专用设备连接个人电脑串口，可从电脑传输GB/GG游戏卡ROM镜像文件到Flash卡中，仅能DUMP GB卡ROM文件到电脑。
GameBoy development System （GBS）	GB/GBC	MR.LEE		通过并口连接电脑，可从电脑传输ROM到烧录卡或Dump游戏卡中的ROM到电脑，可备份存档，独有内建金手指功能，支持制作合卡。
E-Merger	GB / GBC			直接卡对卡对拷，可无需PC支持，到游戏专卖店“喀嚓”游戏的利器。

系统名称	对应主机	制造厂商	系统图片	系统性能
Game boy Backup Station	GB/GBC			烧录器与烧录卡一体化，成本较低。
Doctor V64	N64	BUNG		最好的N64游戏卡模拟仿真系统光碟机，后期产品采用8倍速CD-ROM,256Mbit RAM,支持VCD、MiuscCD播放,可并口连接电脑，固件可升级。可DUMP N64游戏卡ROM镜像到PC。
CD64	N64	UFO		并口可连接PC,X-plorer码功能可修改游戏，可备份N64游戏ROM文件和游戏存档到PC，内建FX芯片。
Doctor V64 JR	N64	BUNG		最大容量512Mbit,采用电池或外接电源供电，从并口连接PC传输N64游戏ROM到Flash烧录卡。
Wonder Magic Color	WS/WSC	MR.LEE		惊奇魔法师的功能除了可将Wonder Swan或Wonder Swan Color的软体传输到专用烧录卡或将原版Wonder Swan或Wonder Swan Color的游戏卡DUMP到PC还可以把游戏卡中的存档备份到电脑。支援绝大多数WS/WSC游戏。不支持制作合卡。
Intellectual Card	GBA			并口连接PC，可从PC传输ROM到烧录卡，也可仅使用烧录器进行原版卡对烧录卡的卡卡对拷，通过烧录卡背面拨动开关选择游戏，比较原始，另外耗电量较大。烧录卡采用Flash芯片存储游戏，仅有64M/128M两种型号的烧录卡。传输速度较慢。
WinsunX Linker	GBA	WinsunX		烧录器从PC的USB接口取电，并口为传输数据。 烧录卡采用Flash芯片存储游戏，有64M/128M烧录卡，内含FLASH EEPROM SRAM芯片，GBA原版卡大小，可较为完善的支持各种存档格式。

系统名称	对应主机	制造厂商	系统图片	系统性能
Flash Advance Link	GBA	BUNG		软体支援度最广、市场占有率最高的GBA烧录器，完备的多种格式游戏存档支持除可Dump ROM到PC和从PC传输ROM文件到烧录卡，还可以把游戏卡中的存档备份到电脑。支持制作合卡。烧录卡采用Flash芯片存储游戏，有64M/128M/256M/512M等多种型号的烧录卡，目前烧录卡均为GBA原版卡同样尺寸，选配件Gameboy Bridge Adapter可实现在GBA烧录卡上录入GBC游戏的功能。
Flash Advance Link 2	GBA	BUNG		最新简化的烧录器电路，大幅度降低成本，且无需额外电源的支持！完备的多种格式游戏存档支持，可从PC传输ROM到烧录卡或从游戏卡Dump ROM到PC，还可以把游戏卡中的存档备份到电脑。支持制作合卡。烧录卡采用Flash芯片存储游戏，最大容量1000MB，烧录卡均为GBA原版卡同样尺寸，选配件Gameboy Bridge Adapter可实现在GBA烧录卡上录入GBC游戏的功能。
EZ FLASH	GBA	Borden		USB连接电脑，无需外接电源，自充电记忆电路，烧录卡采用Flash芯片存储游戏，最大256MB容量，配套软体支援各种存档格式，可从PC传输ROM到烧录卡或从游戏卡Dump ROM到PC，还可以把游戏卡中的存档备份到电脑。支持制作合卡，烧录卡和GBA原版卡同样尺寸。
Multi Game Doctor 2	SFC、MD NEO-GEO GameBoy GameGear PC-Engine	BUNG		有史以来最强的游戏卡硬件模拟仿真系统！通过原配的各种转接卡，一机即可支持仿真SFC、MD、NEO-GEO、GameBoy、GameGear、PC-Engine六大机种的游戏卡！让你玩遍游戏！通过系统中3个按钮和一块液晶屏来控制各机种游戏卡仿真的操作！甚至可将本系统连接PC,通过PC进行全部的操作！并可DUMP以上6大机种的游戏卡ROM到PC！唯一的缺点是配套的各种转接卡、Sram卡、Dram卡实在太多！



——VGS回顾篇

前言

如果在众多模拟器爱好者当中作一个调查：“你最喜欢的模拟器是什么？”相信PS模拟器的获票数一定不低。SONY的Play Station（简称ＰＳ）是一款极为成功的游戏主机，它的成功之处不仅仅在于将家用游戏与商业化紧紧地挂钩（现在的游戏哪个没有精美的开场动画？），更因为SONY大胆开放的软件生产、营销理念吸引了大批有经验、有潜力的游戏软件厂商加盟，靠大量优秀的游戏软件，迅速地拓展了主机的普及量。PS主机在游戏机领域的成功，以及SONY对第三方软件上开发环境的大大扶持，使得这台曾经辉煌一时的次世代主机的大量开发资料得以外流，在另一个侧面可以说是直接地促进了PS模拟器的开发进程。



1998－2000这几年间，随着PS主机的大量普及，不少优秀的PS模拟器也开始相继涌现。这其中的Bleem！、PSEmu和VGS以相对稳定的运行效果而成为众多爱好者的首选。Bleem！以3D模拟效果见长，并且为了直接地避免与ＳＯＮＹ的官司冲突，Bleem！没有采用当时运用得比较普遍的“逆向工程原理”来开发，确切地说它能够称得上是“模拟器”而不是Emulator的精确定义“仿真器”。就连SONY都因为Bleem！的程序中没有任何SONY授权的开发资料而屡屡在官司中被Ｂｌｅｅｍ！轻松放倒。不过Bleem！是一个商业模拟器，它在软件的加密上所下的工夫丝毫不亚于软件模拟精度的提高，许多人为了“玩到完全免费的模拟器”而被迫在Bleem！的CD-KEY光盘上煞费心机，正是这个原因，Bleem！受到了不少所谓的“共享软件”使用者的排斥。PSEmu则是首次纳入外嵌插件系统的模拟器，它把PS主机的各部分以第三方插件的形式分离开来，主程序模拟的只是主CPU的运行原理，这在很大程度上拓展了模拟器的升级空间，在模拟器没有更新的时候，许多模拟器爱好者们可以根据自己的能力编写适合于模拟器的各种插件（包括显示插件、声音插件、手柄插件等）。由于这种插件系统的易开发性，许多杰出的第三方模拟器插件作者脱颖而出，通过插件的版本更新最大限度的发挥了模拟器的性能。不过外嵌插件的系统同样存在着不少的问题，像声音的同步问题就一直困扰众多模拟器插件作者至今。因为声音和显示插件的分隔开发，不同的插件怎样在整合到模拟器运行时找到一个合适的折衷点，一向令很多使用插件系统的模拟器作者头痛不已。



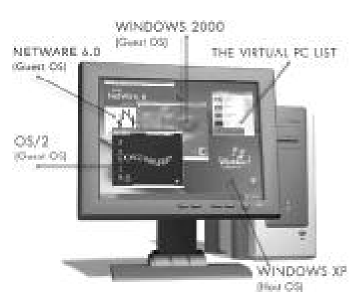
2000年11月，笔者在《电脑商情报》上面看到了一则关于PS模拟器的报道，其中提到了一个名叫VGS的东东。由于当时PS模拟器的话题在网络和模拟器文章中显得格外火热，所以顿时引起了笔者的极大兴趣。几经周折，我终于在国内的模拟器门户网站Emu-Zone找到了该模拟器的1.40版。在试用了一段时间后，我才发觉，原来PS模拟器可以做成这样。除了一些3D游戏中的人物、背景略显模糊外，简直就和真的PS主机运行画面一样。在Bleem！中难以控制的游戏速度，PSEmu中无法完善的同步调节，VGS都表现得十分完美！一时间，各种关于VGS的测试报告、使用心得等文章在网络上广泛地散布开来，模拟界掀起了一股不大不小的“VGS旋风”。在之后的一段时期内，尽管新的PS模拟器不断涌现，但是能够达到VGS这样高完成度的寥寥无几，大多数都存在于PSEmu的插件系统阴影下，很难有质的突破。在别

的PS模拟器不断更新换代的情况下，VGS却一直保持着极低的更新频率，说老实话，我真正使用过的VGS，也就是1.4、1.4.1两个版本，不知道是难于取得突破还是与SONY的版权官司缠身，VGS小组于去年单方面停止了该模拟器的开发。不过我相信即便是现在，不少人的硬盘中仍然留有一个叫做Connectix VGS.exe的文件，因为它曾经承载着无数模拟器爱好者的憧憬和期盼。



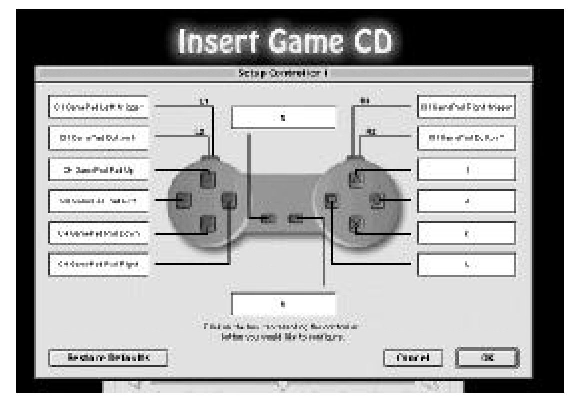
简介

Connectix公司成立于1988年，是一家从事虚拟平台软件开发的软件公司。1997年，由Connectix所研制的虚拟平台（Virtual Machine或简称VM）软件Virtual PC问世，这是一款通过软件运作来虚拟其他操作平台的软件。大家都知道现在的操作平台软件非常多，光是我们所熟悉的微软公司，都有着DOS、Windows 32、Windows 95、Windows 98、Windows NT、Windows ME、Windows 2000如此众多的操作平台，一些应用软件的特殊性又迫使我们在同一台电脑上安装多个操作系统，Virtual PC便是一款可以在某个操作系统下虚拟其他操作系统运行原理的软件，比如说我们现在电脑里面安装的是Windows 98，但是需要在Windows 2000操作系统下运行某个软件，就可以用Virtual PC来实现。Virtual PC的运行原理和真实的操作系统软件有所不同，而且很多使用者反映Virtual PC虚拟得来的操作系统运行起来需要耗费太多的系统资源（毕竟是在一个操作系统上运行另一个操作系统嘛），老实说Virtual PC没有获得Connectix所期待的成功，由于所要求的配置太高，一般被用于贵族机器的应用软件测试而无法普及到一般用户。不过“虚拟操作系统”这一个概念的确是开创了应用软件中的先河。

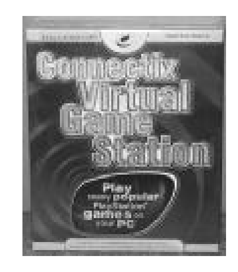


其实Connectix公司最成功的产品要属VGS，VGS全称Connectix Virtual Game Station，由于Connectix公司目前已经取消了Virtual Game Station的所有相关产品信息，笔者只能根据一些说明文件和零散的网上资料了解到这个软件的一些历史。Virtual Game Station是一个PS模拟器，它利用软件的运行，模拟的正是当时格外流行的游戏主机PLAY STATION（简称PS）的运行原理。VGS最先是基于苹果电脑的操作系统上开发，最少需要G3 Macs的配置。也就是说当Windows用户正在惊叹于Virtual PC的奇妙时，Mac用户早已经在悄然暗喜，因为他们拥有当时“最好”的PS模拟器：VGS。由于Virtual Game Station所模拟的只有PLAY STATION主机的MIPS 3000处理器和主机的BIOS（基本输入输出系统）而已，并不像Virtual PC那样需要耗费大量的系统资源，加上PS的主机和软件是分离的，所以运行起来要比Virtual PC平滑不少。举例来说，我们同时运行Virtual PC和Virtual Game Station，两个软件启动所需的内存同样是8M。不过当你开始往Virtual PC中加载操作系统，比如说加入一个Windows 98，那么就额外需要64M的系统内存，这样算起来软件运行总共需要的物理内存为8 + 64 = 72M。反观Virtual Game Station，将PS游戏光盘放入后自动运行，所需的物理内存仅仅为2M，8 + 2 = 10，这对一般配置的朋友根本不算什么问题，除非你的机器太过于“古董”了。

2000年10月，Connectix公司决定将Virtual



Game Station移植到视窗操作系统Windows上，其所造成的轰动效应绝非常人能够想象。不过VGS和Bleem！一样，也是一个商业模拟器，我们在网上只能下载到该软件的DEMO版，要获得完全版，还必须额外支付给Connectix公司35美元的注册费，DEMO版和正式版的区别不仅仅在于35美元的注册费，更具有无法存盘、无法使用手柄、只能单人玩等诸多不便。但是，VGS开发小组在软件的加密手段上远远没有Bleem！来得严格，很快破解小组Bleemer就放出了VGS的破解版。实际上，现在大多数的PS模拟器用户所使用的VGS都是这个Bleemer小组的这个破解版。破解版除了不能使用官方的升级包进行升级外，所具备的功能和正式版没有区别。我们将网上下载的VGS破解版的压缩包打开，发现真正的软件执行程序只有一个500多K的exe文件Connectix VGS.



exe，这与Bleem！动则几百兆的CD KEY光盘、PSEmu拖家带口的各种附加程序相比，显得简练了不少。如果你是一个PS模拟器的新手，你可能会对一个如此简单的程序能够模拟被称为次世代游戏主机的Play Station感到十分迷惑，确实就连笔者最初也对VGS的能力有着大大的怀疑。不过当你双击模拟器主程序开始运行的时候，你会发觉这是一个十分成熟的模拟器，该有的功能基本都已经具备，而且是放盘进去马上自动运行，大大方便了初学者。

最早的VGS是无法运行非美版游戏的（也就是只能运行美国游戏公司制作的游戏），这样作的主要原因一是为了防止由于模拟器运行大量日版游戏而引起位于日本的SONY总部的注意从而引来不必要的麻烦，二是忌讳亚洲方面大量的盗版CD生产境况，会成为人们对VGS支持的主要原因。尽管作者不希望将自己卷入所谓的“盗版传播者”的风波之中，一个自称VGSMAN的家伙还是写了一个VGS的补丁，使它能够运行那些非美版游戏和CDR光碟（拷贝或者盗版光碟）。其实软件自身的优异性能才是VGS热销（？）的主要原因，由于VGS的空前火爆，SONY多次将模拟器作者告上了法庭，不过由于逆向工程的特殊性，VGS总能够作为“合法的竞争者”全身而退。SONY无奈之下也只能再次把矛头指向那些提供CDR下载的站点和盗版商。2000年（具体时间忘了），VGS发布了1.4.0版，这是兼容性大大提升的一个版本，由于对游戏的区域控制取消，除了游戏软件公司在出厂时对该游戏进行过特殊的加密，基本上PS上90%的游戏都能够平稳地运行于VGS上，而且对新游戏的预支持度也是PS模拟器中最高的，当时很多PS模拟器爱好者们每当有新游戏推出，总会习惯性地把它放进VGS中运行一下，然后在网上发表点新的测试心得什么的，好不热闹。在这之后不久，一名模拟器爱好者



自己制作了一个补丁，让VGS支持了Daemon格式的虚拟光盘镜像，这在PS模拟器领域又是一个新的突破。虚拟光驱在电脑游戏中的应用由来已久，合理运用可以起到保护物理光驱、加快游戏加载速度的目的。由于PS模拟器和PS游戏光盘的特殊性，我们一直不能像电脑游戏一样把PS游戏光碟做成镜像文件来虚拟，这对于我们的物理光驱的损耗十分大。继非官方的补丁版VGS支持了虚拟光驱后，VGS 1.4.1版推出，这也是VGS的最后一个版本，整体上看与1.4.0没有什么区别，除了意料之中的兼容性提升和虚拟光驱镜像文件加载功能。

五花八门的补丁软件

其实将VGS的潜力完全发掘的并不是不断更新的模拟器版本，而是许许多多由模拟器爱好者们开发的补丁软件，下面就让我们来看看这些补丁软件究竟有什么作用。

VGSFF9补丁：

VGS好是好，不过偏偏在模拟《最终幻想9》（SQUARE招牌角色扮演游戏，简称FF9）这个白金大作的时候存在无法存盘这个致命问题。为此在一些狂热的支持者的簇拥下，诞生了当时最具影响力的“VGSFF9补丁”。2000年11月17日，这是一位国内模拟器爱好者whitehair的生日。whitehair发布了自己修改的CVGS1.41最终幻想9专版，解决了FF9取进度问题。这是在没有获得软件源代码的前提下对VGS所作的Hack，由于Hack后存在少量的无用代码，在退出模拟器的时候需要按下Ctrl+Alt+Del三个组合键来释放常驻系统的一些应用程序。whitehair修改的VGS1.41版，解决了VGS自从1.3版就一直无法解决的FF存取进度问题，这对于广大VGS玩家无疑是莫大的福音。2天之后同样是国内的模拟器爱好者decdave在whitehair的补丁基础上作了一定修改，修正了退出时的内存释放问题，也就从这天起，VGS开始了它补丁摞补丁的日子。

日本人501xx是真正把VGSFF9补丁给“发扬光大”的人，他在decdave的FF9补丁的基础上作了大量的改良，使VGS额外支持了大量的游戏，并且一些游戏的定格、死机现象都得到解决。从2000年11月20日开始，这家伙便把几乎所有的精力投入到VGSFF9补丁的研究之中，先后为decdave的VGSFF9加入了Morlac的Modchip补丁、Aldo的显示补丁（后述），并解决了《前线任务3》《SD高达世纪》《基伦的野望》《女神异闻录》等众多知名游戏的各种问题。一时间，各大模拟网站都每天追踪报道

着这个日本模拟爱好者的网站：http：//go.to.501xx。501xx的VGSFF9补丁先后出了大约20几个版本，其中除了新游戏的支持改良之外，还有各种花哨的界面更替，让朴实的VGS也风光了一番，同时为了尊重作者的劳动，501xx在每次更新他的补丁的时候，总不会忘记在后面加上（thanks to decdave）这样的字样。笔者曾经十分热衷于收集这些补丁版的VGS，至今硬盘里仍保留着大量501xx的VGS修改版。如果你在使用VGS运行某某游戏遇到了问题，不妨试试这些修改过的VGS（VGSFF9）。



增强型周边补丁：

这类补丁并不能使VGS的兼容性能够有所提升，它们的作用是让VGS增加一些额外的便捷操作或者是漂亮的外壳。一名叫作Aldo Vargas英国人制作了大量的VGS周边补丁软件，Aldo是一名全职的软件工程师，他喜欢在闲暇之余开发一些小软件并且放在自己的主页上供浏览者试用，这些软件包括内存释放工具、音频编辑工具、代理阅读工具、乐谱制作工具等等……当然Aldo对各种模拟器周边软件开发的喜好也让他成为了当时著名的PS模拟器综合站点PSXEMU的Tools栏目负责人。

在Aldo制作的VGS增强工具中，VGS显示补丁可能是最早的一个了，他试图通过缩小像素的方法来变相地增强VGS的显示效果。我们知道VGS只具有软加速效果，所以不管你的显卡多么强劲，你都无法让它运行在640x480的分辨率以上。Aldo的这个显示增强补丁虽说缩小了像素，但是图像部分仍然是640x480的分辨率，所以我们看到的游戏画面是蜷缩在屏幕中央的非常小的那么一块。这样的画面，估计使用大显示器的朋友会感到有点作用吧。

如果你使用过比较多的模拟器，你一定会对PS模拟器的图像截取、处理功能颇有微词，确实现在还没有哪个PS模拟器能够让我们轻松得到并处理游戏中的原始图片（都必须借助抓图软件）。Aldo开发的VGSCaptureBMP和VGSlide Show正好弥补了这方面的不足。这两个软件分别允许你的在游戏中截取BMP位图和连续图片，非常适合于喜欢制作GIF动画的朋友。

Aldo制作的补丁软件还有很多，像VGS Autorun就是一个运行后在系统任务栏的监测软件，它一旦发现你的光驱中放入PS游戏光盘就能够自动调用VGS。VGS Browser可以让你在互联网上查找任何与“VGS”相关的资料，包括使用说明、注意事项、软件更新信息等……如果你想了解更多的此类软件信息，请访问Aldo的个人主页：http：//www.aldostools.com。



其它补丁：

由于VGS过早地停止开发，致使很多功能上的完善无法进行，比如对奔腾4 CPU的支持，对NT操作系统的支持等等，然而VGS和Windows 98一样，属于PS模拟器中的一支异军，毛病不少倒是偏有很多的人喜欢，于是也就有了这些各种各样五花八门的补丁。

+防弹碟补丁：这个补丁可以让VGS支持多种类型的CDR光盘，修正某些光驱运行VGS的时候自动弹碟出来的毛病。由它的英文Modchip我们可以看出，这项技术曾经被广泛应用于游戏主机的“纠错”及“直读”当中，其中的玄机我看就不用笔者来点破了吧。

+VGSP4补丁：如果你的CPU升级到了奔腾4，你会发现原来运行得很好的VGS居然无法运行了……看来VGS开发小组在停止开发的时候P4的CPU还没有生产出来吧。不过蹊跷的是，VGS的1.4.1 Demo版（未注册试用版）却可以运行在P4的CPU上，但是由于Demo版众多功能的缺少，使用起来十分不便。一名叫做daNIL的人开发了这个VGSP4补丁，它巧妙的利用VGS运行后自动生成的未压缩数据thkxfs.dat写入P4的CPU代码，让奔腾4用户也能够延续他们的VGS之梦。

+Win2K/XP补丁：没有NT内核的支持，确实是VGS的一大遗憾。VGS开发小组曾经暗示过考虑将其移植到NT平台上，谁知道过早的夭折令此项计划无限期搁置。2002年7月，著名的PS模拟综合站点PSX Fanatics给我们带来了它复站之后的一份惊喜，由SaPu制作的基于NT内核的VGS补丁，能够

让VGS平稳运行于Win2000/XP这些NT操作平台下。如果你还因为VGS而对Win 98恋恋不舍的话，现在是不是可以考虑升级了。



花絮

2002年3月，SONY和VGS公司结束了多年来的对峙，在法律上达成了和解。条件是Connectix公司在2002年6月全面停止VGS的销售，Connectix公司将获得SONY公司对VGS产品技术的大量的购买补偿金，同时SONY也将给VGS增加额外的例如3D硬件加速、联网对战等功能。其实明眼人都看得出，SONY此举的目的在于除掉这位“合理的竞争者”，所谓的游戏厂商与模拟器作者合作只是冠冕堂皇的幌子而已，今年愚人节在PSXEMU上演的一出闹剧很直观地验证了这一点。2002年4月1日，PSXEMU站点放出了一款名为Sony Virtual Game Station的模拟器，简称SVGS。该模拟器据说是由SONY和Connectix公司合作开发，具备以下功能：

- 可以在窗口下运行
- 支持PS震动手柄的震动效果
- 支持D3D硬件加速
- 支持光线枪
- MDEC动画播放功能改善，蓝屏问题解决
- 支持联网对战
- 支持大量的金手指软件

这些功能在过去是我们想都无法想象的，现在一口气都被加在了这个SVGS上。笔者想都不想就当了一个回来，哪知道一运行就跳出一个窗口：愚人节快乐——无语。



附录：简短FAQ

Q：VGS运行需要什么配置？

A：一台G3 Mac的苹果电脑或者P200 MMX的PC并装有Windows 95以上的视窗操作系统。

Q：VGS运行游戏有多快？

A：一般来说要比在Windows下运行DirectX游戏要快些。

Q：我在运行一些游戏如《实况足球》的时候画面跳得很厉害，怎么解决？

A：VGS默认在游戏中使用的是自动跳帧，游戏画面跳帧导致不流畅的原因可能是模拟器本身造成，你只有等待补丁版本的完善或者使用别的PS模拟器。

Q：我在哪里能够找到VGS的各种补丁？

A：Aldo的主页：http：//www.aldostools.com

Q：我在运行VGS的时候提示dll错误、vxd错误，之后便自动退回桌面？

A：尝试把mfc42.dll和VB运行库拷贝到你的Windows/system（32）目录下。

Q：我在VGS中无法使用手柄，如何解决？

A：首先确认你使用的VGS不是Demo版，之后检查你的手柄接口驱动是否正确安装，VGS支持一切DirextX手柄。

Q：我在游戏中无法记忆，提示没有记忆卡？

A：在设置（Preference）中创建（Create）你的记忆卡。

Q：VGS运行的时候能够调用金手指吗？

A：由于VGS使用时调用了DirectX加速，所以目前几乎所有的金手指修改软件都能够对VGS起作用。不过笔者推荐你使用一款名为PEC的PS模拟器专用金手指软件。

Q：XX游戏不能运行是什么原因？

A：如果你的其他游戏在VGS上运行正常，唯独XX不能运行的话，很可能是游戏本身的原因，请尝试其他补丁版本的VGS或别的版本的模拟器。

备注：本文所介绍地VGS软件在本期光盘里可找到。

土星模拟器Satourne初体验


Logo

1994年11月21日SEGA的次世代主机在日本匆匆登场了。日元定价为44800元。官方称之所以命名为SEGA SATURN（SS）是因为这部主机是SEGA公司的的第六部主机，因此取名为对应的太阳系的第六颗行星土星（SATURN）。而在此之前的五部主机分别是SG-1000，MARK Ⅱ，MARK Ⅲ，MASTER SYSTEM，MEGA DRIVE。

SS的硬件机能据SEGA官方所称是可谓“划时代的科技结晶”，有着两颗Hitachi的 SH2 32位RISC CPU，时钟频率为28.6MHz，速度可达50。声音用处理器是28MIPS的MOTOROLA 68000。拥有最多5层卷轴的显示能力，加上放大缩小、扭曲、变形、回旋放缩、半透明、阴影等特殊显示效果。SS采用PCM音源32路，FM音源8路。具有3D环回立体声，采样频率达44.1KHz既CD音质。SS共有36Mbit的机载记忆体，综合来看，SS的平面机能不愧为一代“2D究极硬件”。



图一

如土星主机一样，SEGA的加密手段之强是模拟界众所周知的，这就导致模拟次时代机种——SEGA土星的模拟器发展一直非常地缓慢。虽然有着A-Saturn 、GiriGiriDebugger、SSF这些前辈存在，但是这些前辈全部都因为各种各样的问题而停止开发了，而Satourne是目前最受瞩目的土星&ST-V（S-TV是指Sega Titan S-Video，这是一个SEGA开发的与土星互换的街机机板）模拟器，然而由于作者是法国人，不但语言不通，导致模拟新闻更新人员难以翻译更新内容，而且一直鲜有新版放出。虽然不断有很完美的游戏抓图放出（图一），但我们也是只能看，没法用。终于，8月6号作者终于放出了Satourne的Beta2版，这虽然只是个公众版，但模拟完成度已经是非常的高了，无论在画面还是兼容性上都作得已经非常的好，当然，运行速度仍然还是不尽人意，看来只有等待正式版的发表了。不过，这些缺陷都不能阻挡我们土星Fans的热情！（图二）



图二

因为这只是一个公众版，大家不要抱太大期望在上面能完美地玩土星游戏，并且模拟器对CPU的要求非常高，即使在PIII866下运行也只有5~6帧……现在我就来给大家讲解一下初步使用的方法，一起来一次电脑上的土星游戏初体验。



图三

这里先以ST-V的游戏为例子：

运行游戏：

1、首先把我们杂志附带的satourne-v06082002_uk.zip文件解压缩到硬盘上，例如：D：\Satourne目录。

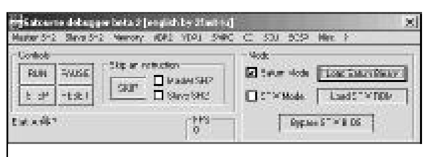
2、把saturn_bios.bin（土星BIOS文件）和stv_bios.bin（STV BIOS文件）拷贝到D：\Satourne\Bios目录下。

3、把我们杂志附带的三个STV游戏ROM：1、Radiant Silver Gun.zip 2、Cotton 2.zip 3、Guardian Force.zip分别解压到D：\Satourne\stv roms对应名称的游戏目录下（图三）。

4、执行debugger_en.exe开始模拟器，（如提示Aspi驱动问题请看附1），显示完LOGO后出现主界面（图四）。

5、在Mode选项勾选ST-V Mode，然后点击右边的Load ST-V Rom，选择对应的游戏（当然前提是你有这个游戏的ROM）。

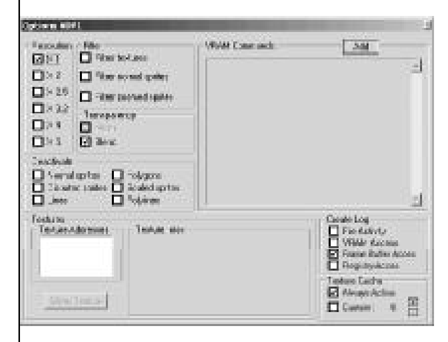
6、装入了ROM后记得点击左边Control栏的RUN开始游戏。


图四

设置游戏：

VDP1（主要的显示设置）

这里主要是设置游戏窗口的大小，可以选择2倍以上的窗口大小，建议还是1X，不然画面会更慢！其他选项建议都使用默认设置。（图五）

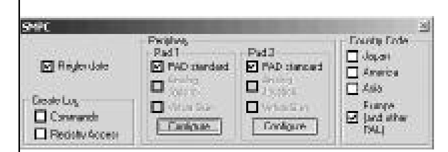

图五

SMPC（控制设置）（图六）

这里可以自定义键位和设置游戏的区域

1、点击PAD1栏的Configure，会弹出非常直观的手柄设置图（图七）可以配置第一玩家的键位。没有手柄或想用键盘的读者可以在下面的Select P中选择Keyborad（不先选择这里的话是无法用键盘上的键配置手柄的！）。PAD2设置也一样。

2、Country Code栏可以设置游戏的区域，在ST-V模式下可以勾选Europe （and other PAL），如果是玩土星的游戏光碟建议选择Japan，因为大多数多是日本模式的。


图六



图七

CD（光碟设置）（图八）

用Satourne玩土星光碟的读者需要留意这里哦

1、新版的Satourne支持ISO格式和BIN格式的虚拟光盘，建议大家都把自己要玩的土星光碟制成ISO放在硬盘里，通过Use Iso装入光碟。

2、如果使用Use CD模式，记得之前先把右边的光驱选择好！

其他栏目的设置都是比较专业的，这里就不详细说明了，建议大家使用默认设置！


图八

附1（安装Adaptec ASPI驱动）：

在执行模拟器是出现ASPI错误对话框，是因为没有安装Adaptec ASPI驱动的缘故，安装方法如下：

1、把光盘里的aspi471.zip解压到硬盘上如D：\aspi目录。

2、进入D：\aspi目录双击aspiinst.exe安装Aspi驱动（图九）。



图九

建议有P4级的电脑的读者都应该试一下它，无论画面和兼容性都非常好！这让我们更期待它的正式版，土星爱好者们要记得留意我们下一期的杂志关于Satourne的报道哦！（**杂志的光盘中已经附带了文章相关的模拟器、工具和游戏ROM**）

PCSX FOR DC v1.3a



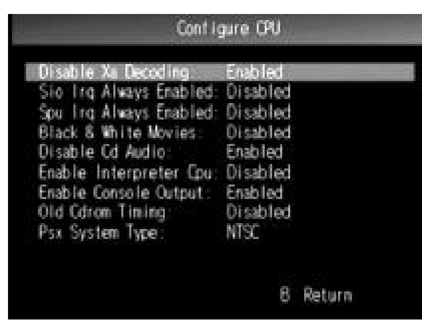
图一



图二

PcSX Version 1.3
A Start
Y Configuration
X About
Configuration
Start: Run CD
BIOS: HLE
Memcards:
CDROM: psxcd.bin

图三



图四

Dream Cast是日本世嘉（**SEGA**）公司的第七代家用电子游戏机，于**1998**年**11**月**27**日正式发售。在**DreamCast**（**DC**）之后，世嘉将不再推出新的家用电子游戏机，转而全力开发业务用机及对应其他各种游戏机平台的优秀软件。对于家用游戏机，世嘉已经伤透了心。平心而论，世嘉的每一代家用机性能都不俗，有的甚至更优于同时期的其他机种，可每一次世嘉总是败给对手。其实，一部主机能否成就霸业，并不完全取决于硬件性能。软件的配合、面向的群体、风格的设定等等这些硬件范围以外的东西更为重要，有时候，运气这东西还真不能无视它的存在，也许，世嘉总部里再多设几个神坛会好很多吧？（图一）

如今，**DC**早已惨败给索尼的**PS2**而一蹶不振，成为世嘉的弃儿。但是被遗弃的不见得就非利器。**DC**恰恰就是一件被遗弃的利器。失败也许是使器的人的失败，而非器本身不利。同样的道理，莫说利器，即便锈铁一块，在高人手中也一样削金断玉。而如果是利器又遇高人，将会怎样呢？

在**DC**被生身的世嘉放弃之后，全世界的**SEGA Fans**、**DC Fans**并没有放弃。相反的他们更加投入对**DC**的关切与挖潜。在他们无私的不懈努力下，我们陆续发现了**DC**的惊人潜力，“哦，原来**DC**可以用来听**MP3**、看影碟、秀图片、看**DivX**、、玩**GB\GG\FC\MD\SFC\PCE\ARCADE\C64**……甚至还可以玩**PS**的游戏！什么？**PS ??** "

Yes,你没有看错，的确就是**PS**——**PlayStation**，**SONY**的游戏站！

给我们带来如此惊喜的是一个叫做**Pcsx For DC**的模拟器软件，目前最新版本是**2002**年**8**月刚推出的**v1.3 a**（本期光盘中已收录）。对于**PCSX**，我们并不陌生，它是**PS**的**PC**模拟器，虽然不是最好的**PS**模拟器，但也有着不俗的性能和兼容性。**Pcsx For DC**实质上是**Mark Grilenkov**开发的可将**PCSX**应用于**DC**的接口程序。以一种游戏机来模拟另一种游戏机总是让人惊喜和浮想联翩，尤其是用**DC**这样高级的游戏机去模拟尚未完全退出舞台的并且在性能方面差异并不特别悬殊的**PS**，更会让人在对技术层面满怀兴趣的同时也为**SEGA**和**SONY**两位对手竟然通过一个小小的软件而在某种意义上结合感到不可思议。（插图二）

为了了解和准确地描述**Pcsx For DC v1.3a**的性能，我们制作了**Pcsx For DC**光盘。通过在**DC**主机上实际运行，才能够准确客观的评价这款软件，并记录成文奉献给大家。

Pcsx For DC v1.3a版本还是一个很初级的版本，我们不要期望它能够让**DC**运行所有的**PS**游戏，也别期待**100FPS**的运行速度。当我们把**Pcsx For DC**光盘装入**DC**主机，打开电源后，熟悉的**DC LOGO**又再次出现，然后是**Pcsx**的**LOGO**，并很快进入了**Pcsx For**

DC的界面。在屏幕的下方我们可以看见有关配置的信息，（插图三）（插图四）大部分的PS模拟器都被设计成为可以任意更换BIOS和各种驱动插件，以期获得经常性的性能提升、功能增强及有针对性地解决一些存在的问题。

PCSX也不例外，由于和PCSX一脉相承，因此PCSX For DC原则上也被设计成为可以更换BIOS和插件，目前的v1.3a版由于还处于开发的早期，暂时不能够更换图形及音效插件，只能使用唯一一个内置的P.E.Op.S. SoftGpu，这是PS模拟器界非常有名的插件专家Pete开发的基于纯软件方式图像处理单元，因为是纯粹软件方式处理图像，所有的POLYGON描绘都由DC的中央处理器来负责，可惜DC的主CPU却又并非专为这样的任务而设计，因此速度很慢，运行PS游戏大致只能得到2-3帧/秒，也许我们得等到一种能够充分发挥DC的图形处理器Power VR芯片硬件加速功能的GPU模拟程序诞生，才能够获得足够快的速度吧。虽然图形及音效插件暂时无法更换，但是BIOS的更换功能已经具备了，PcsxDC本身内置了HLE的PSX BIOS，这个HLE的BIOS可以让模拟器正常工作，但是却不会引发来自SONY的版权诉讼，因为它并非是Dump自PS主机的。

在PcsxDC的主界面按DC手柄的Y键进入功能设定画面，其中有：禁止XA音乐回放、强制以黑白方式回放Movie、禁止CD音轨播放、PS制式设定等等实用功能。再按十字键的左右方向即可进入BIOS选择画面和PS游戏选择画面。（插图五）（插图六）PcsxDC目前还不能够直接支持运行PS GAME CD，只能运行PS游戏的光盘镜像文件，且必须为*.BIN的文件。PS的各型号BIOS文件与PS游戏的镜像文件也必须置于同一张CD中，方可同时更换BIOS和运行游戏。最初我们希望能够制作一张自启动的PcsxDC光盘，并且希望在此光盘中放入我们用来测试的PS BIOS文件和游戏镜像文件，这样就可以在PcsxDC模拟器运行后直接在原光盘中选择游戏，但是当我们把按照这一思路刻好的光盘放入DC并开机运行后，发现无法找到任何的BIOS以及游戏镜像，后来经过仔细检查，发现PcsxDC模拟器本身不能够支持从Mode2/XA格式的光盘中读取数据，于是我们不得已只能将所有PS BIOS文件和游戏镜像文件以MODE 1格式刻录一张光盘，当PcsxDC模拟器运行后，将模拟器原盘取出，放入录有BIOS和游戏镜像的光碟，终于顺利的让DC变成了PS！

我们随机测试了包括Tekken 3、Mickey's wild Advantures、Contra 3D、Tommi Makinen Rally等7款PS游戏，游戏光盘的镜像文件均经过去除动画和音乐的Rip过程，经过测试，发现其中大部分的游戏可以运行，证明了PcsxDC良好的兼容性。（插图七）（插图八）目前PcsxDC没有设置控制器功能的选项。虽然目前的运行速度还很慢，但是毕竟迈出了可贵的第一步，随着版本的升级，我们希望看到下一个或下下一个PcsxDC能够以硬件加速的形式运行PS游戏、执行速度达到至少20 FPS、直接支持PS游戏光盘的读取、完美的Movie及音轨回放、完美的记忆卡模拟……我们愿意相信，不远的将来在DC上全速的运行PS游戏光盘将不再是梦想。

（本期光盘收录了自启动的PcsxDC的DiscJugler和Nero镜像文件，方便大家自己烧录PcsxDC光盘，另收录部分DC运行PS游戏的录像，全部实拍）



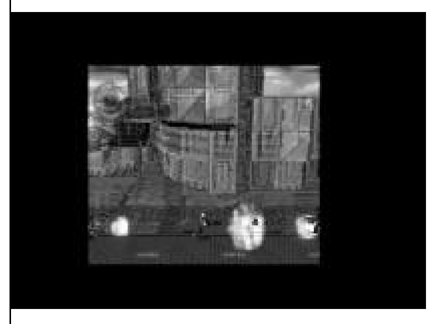
图五



图六



图七



图八



以武会友之EZ模拟战网

文 /Emu-Zone：ASH

要是你没听说过模拟器的战网，这并不说明你孤陋寡闻，因为它和**Batte.net**这样成熟的战网比起来，简直就是怀中的婴儿。话说：模拟器是因为大家都有钱买电脑却没有钱买游戏机，**YY**过渡而产生的。再说；模拟器战网也都是大家温饱思**Y**欲，不满足于只是单纯地模拟出游戏机，还要让本来只能一个机器上玩的游戏能用两台远隔千山万水的机器对战，并美其名曰：模拟战网。

网络对战是一件让人很兴奋的事，你要是第一次在网上和人对战，心理一定不免紧张和不安。不知道自己的笨手笨脚的会不会给对方留下不良印象，或许屏幕上会显示那边传来的讯息：“你真够笨的！”然后就不理你了。为了避免这样的情况发生，为了大家能够好好学习，天天向上，早日成为模拟战网高手。**EZ**的朋友们为大家准备了一些好东西 。

下面笔者就隆重介绍一个能够让大家充分享受网战乐趣的好地方，**EZ**读者的秘密基地～“**Emu-Zone**战网服务器”。

EZ读者专用战网简介：

1．EZ战网服务器能够支持哪些游戏，我们如何使用它？

模拟器能够使用的战网虽然不多，但是也会分主流和非主流。目前大家使用最多的战网程序还是**Kaillera**这个东西。因为它的开放和通用，只要模拟作者愿意随时都可以加上一段简单的程序实现对**Kaillera**支持，因此**Kaillera**的支持者最多，规模也最大。因此目前**EZ**的战网使用的也是**Kaillera**服务器程序。因此只要是**Kaillera**认可的模拟器及其游戏，不论是街机还是家用机，我们的“**Emu-Zone**战网服务器”都能够很好的支持。

2．什么是EZ战网服务器？

目前**EZ**战网服务器使用的是基于**Kaillera**服务器程序稍作修改后的版本。目前**EZ**战网服务器采用的是读者会员制，因此只有**EZ**的用户才可以享受到此服务，当然本杂志的读者使用该服务器是免费的。以后**EZ**的战网服务器会提供更多的联网服务项目，以满足大家的需求。

3．为什么要采用会员制？

采用会员制最大的好处是能够更好的提供服务，由于目前的战网服务器也有不少，其中的服务质量良莠不齐，其中最要命的就是糟糕的速度。而**EZ**的专用服务器能很好的解决上述问题，为您带来贵宾级别的享受。

4．用户会员如何确认身份？

我们采用**Kaillera**与服务器结合的方式进行身份认证，读者只需要在模拟器联网窗口直接输入我们给的服务器地址（**61.136.63.122**），即可联机到**EZ**读者专用服务器了。后文会以一个比较有代表性的模拟器为例介绍如何联机。

5．“Emu-Zone战网服务器”相关属性。

服务器地址：**61.136.63.122**

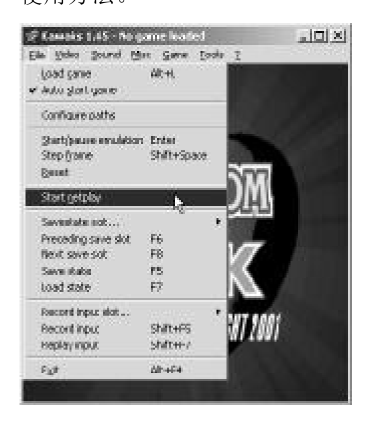
在线人数限制：**1000**

服务器程序：**Kaillera0.86 server**

服务范围：杂志读者专用

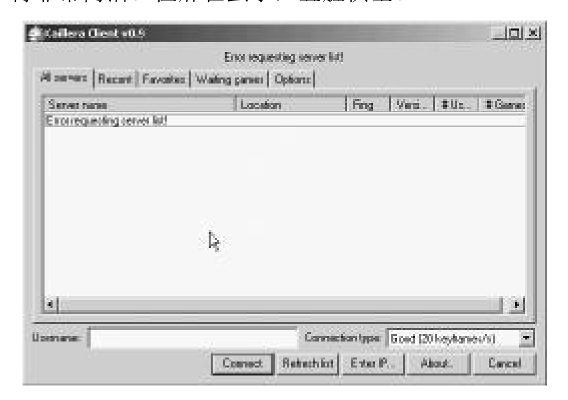
联机方法介绍

下面笔者以目前最流行的街机模拟器**Kawaks**为例，介绍一下使用**Kaillera**联机到**EZ**战网服务器的使用方法。

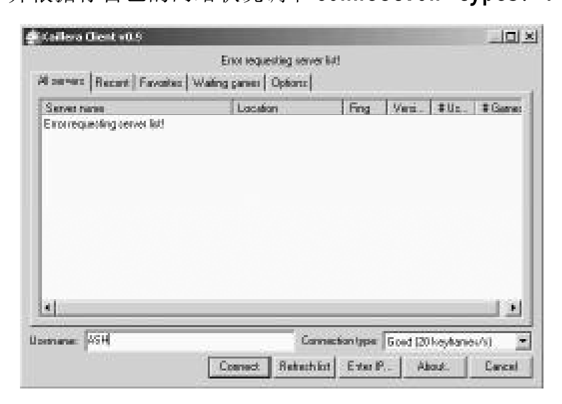


1．配置好**Kawaks**保证**Kawaks**运行正常（以前有很多文章介绍过，本文不再复述），启动**Kawaks**模拟器，选择**Start netplay**。

2．你可以看到Kaillera的登陆界面，它设计得非常简洁。但麻雀虽小，五脏俱全。



3．在Username：下面键入你想使用的昵称，并根据你自己的网络状况调节Connection types：。



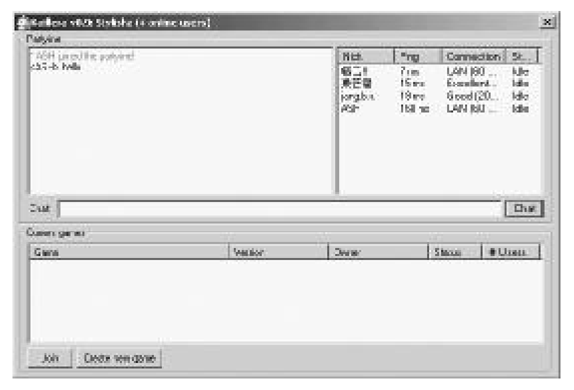
4．按下Enter IP按钮，如果你在前一步中忘记输入Username（用户名）会出现以下提示：

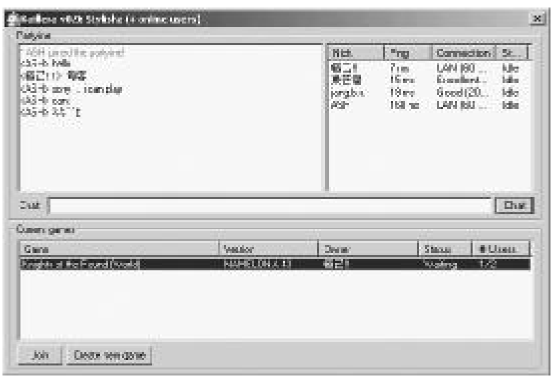


如果已经输入过用户名，就会出现输入IP地址的对话框：



5．键入EZ战网服务器的IP地址，点击Connect。这时你会联机到EZ战网服务器。这时会出现一个新的窗口，表示你已经成功进入了服务器。这时也许已经有人建好了游戏，等待有人和他一起玩，你可以点击Join进入他的游戏中。也可能这时还没有人建立游戏，你也可以自己建立一个新游戏等待他人加入。





提示

Join需要注意的是：

Current game对话窗中，状态条Version下面的对方模拟器版本，一定要和你使用的模拟器一致。Status表示的是游戏正处于什么样的状态下，如果显示为Waiting则表示可以Join。

Greate new game需要注意的是：

尽量使用普及度高的模拟器新建游戏，并保持使用的是最新版本。对于游戏文件的命名一定要采用Rom Center的标准方式，切不可乱命名或使用中文名称。

后记

在那条清静的网路上，有一家新开的联网服务器。人虽不多，却甚是快速。采用的是百兆的宽带接入，所入之客皆是上等贵宾。

外立安民告示，非请莫入。却也因此常得一帮Ez fans在服务器中吵吵嚷嚷，把这服务器搞得红红火火。

网管留一头披肩长发，吸中南海香烟。只是大家皆不知其人从何而来，只知其人叫做网管。一日，网管正在吸烟。忽听聊天室里热闹非常，其中有个ID凶恶，出招诡异的过客。

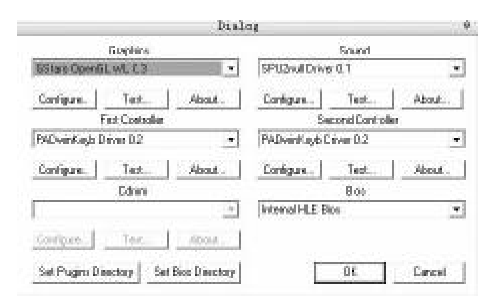
料定必有一场恶战在所难免……

本期光盘内附送EZ战网相关工具。

首个PS2模拟器PCSX2测试报告和上手指南

首先，必须澄清一点：PCSX2现阶段还不能运行商业游戏，现在的PCSX2仅仅能运行一些PS2 Demos和一个PS2上的SMS模拟器PSMS。所以，也许一些只对用模拟器来玩商业游戏的人来说，这篇文章完全没有可看性吧。

PCSX2是一个插件系的模拟器，基本的使用方法和ePSXe，PSEMU等差不多，压缩包解开后，把插件dll文件全部放入Plugins目录便可，第一次运行时需要配置图形，声音，控制器。

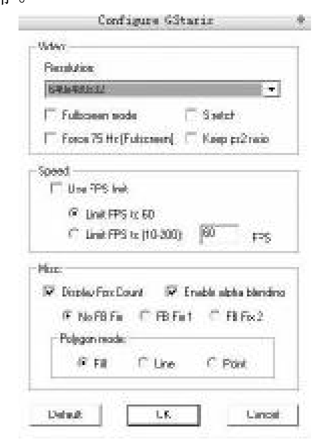


首先需要配置的是图形插件，现阶段PCSX2有GSsoftdx和GStaris OpenGL这两个图形插件，因为GSsoftdx插件速度过于缓慢，所以一般使用的是GStaris OpenGL插件，点击Configure后出现插件配置窗口：

Resolution：分辨率和色深的选择下拉菜单。

Fullscreen mode：全屏模式，使用全屏模式能使模拟器运行速度加快。

Stretch：图形拉伸，这个选项能使得全屏模式下图形撑满整个屏幕。



Force 75 Hz [Fullscreen]：这个选项能强制把你的显示刷新率定为75Hz，只能应用于全屏模式。

Use FPS limit：使用帧限速功能，不过一般不打开，我想没多少机器能过默认的60FPS的（我的XP1600+GF3的帧速也才50多FPS）

Display Fps Count：显示你的FPS帧速率。

Enable alpha blending：打开阿尔法混合，可以提升一些图形的效果，但是对于一些显卡的支持不太好（比如3dfx系列），速度可能会有所减慢。

Polygon mode（Fill，Line，Point）：多边形填充模式，一般使用的是Fill模式，Line和Point都是不完全的生成多边形的方式，不建议采用。

声音插件配置：

一般采用SPU2null插件（也只有这个插件），因为该插件属于null（空插件，不发送声音指令，当然也没声音喽），所以不需要配置。

控制器插件配置：

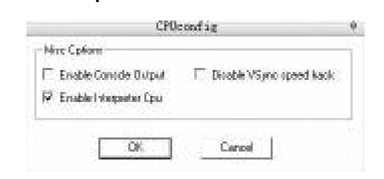
使用PADwinKeyb插件，该插件的配置非常简单，你只需要按照图形所示配置。

Bios配置：

选用Internal HLE Bios（内建HLE BIOS），不用配置。

CPUconfig：

Enable Console Output：这是针对程序员调试的选项，对于一般模拟就不用打开了。打开这个选项能让模拟器生成一个包含了所有模拟器处理过程的文本文件。



Enable Interpretor CPU：打开这个选项能使PCSX2使用两个不同的编译器来模拟PS2。打开后能使PCSX2的兼容性提高不少。

Disable VSync Speed Hack：关闭同步刷新，打开后也许能提高一些速度。

Debug选项：

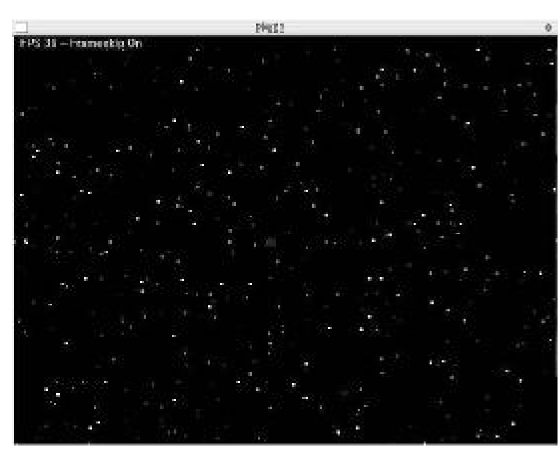
调试器，一般人不会用的着吧。Enter Debugger：进入调试器窗口；Memory Dump：内存调试窗口和Logging历史记录。

Demo运行方法：

点击File——Open ELF File选项，选择一个由demo压缩包中解压出的.ELF文件，然后点击RUN——EXECUTE即可运行了。







PCSX2 官方FAQ v0.2：

Q：为什么游戏XYZ不能工作？

A：因为PCSX2还不能玩游戏。

Q：OK，那么PCSX2为什么不能运行游戏？

A： 因为PCSX2只模拟了PS2一小部分的硬件特性，所以现在还不能玩游戏，但是你能玩一些在网上找到的PS2的DEMO。

Q：那么哪里能找到这些DEMOS？

A：你可以试试来我们的官方主页http：//pcsx2.ngemu.com/，或者去http：//ps2dev.livemedia.com.au/，那里也许有更多。

Q：运行PCSX2需要PS2的BIOS吗？

A：现阶段不需要，但是为了安全起见，也许将来会需要的……（怕SONY告他？）

Q：为什么要用BIOS?做成HLE不就行了么?

A：对于PS2来说HLE是非常困难的，因为现在开发公司对每个游戏都使用不同的各自的开发模块。那就意味着我们不得不为每个模块都做HLE。那可不是一个好主意。

Q：那你还在等什么？？快使BIOS能够运行!!

A：好的，如果那非常容易的话。基本上PCSX2能引导一个BIOS，但是只限于引导，仅此而已，不能做其他任何工作。因为我们没有计算出怎样使SIF DMA工作。

Q：我看见一些飞行着的错误三角形，这玩意儿是什么?

A：也许这是对矢量单元不完全的模拟所引起的。有时能正常工作有时不能。

Q：我认为那些DEMO在PCSX2上运行起来和我的PS2有区别。

A：那大概是一个图形引擎的BUG。你能注意到并通知我们，我们感到非常欣慰。

Q：你的EMU是xx!太糟了，我不会用它的!!

A：如果你这样想的话，就不要用了。我们已经花费了很多时间在这上面了。

Q：你的EMU太棒拉!我能帮助你么?

A：开发一个GS插件（图形插件）你能在我们的主页（http：//pcsx2.ngemu.com/）找到开放了源代码的插件。当然我们也需要任何对PS2非常了解的人的帮助。Mail给我吧。

Q：我使用了你的调试器运行DEMOS，并且发现了一个BUG!

A：请把这个BUG代码导入文本文件，并立刻发送给我们。

Q：请问你什么时候能发布一个新版?

A：当我们有一些好东西能给大家看了就会发布新版!如果在视觉效果（作者愿意是大家都能看的到的变化）上没有改进，内在的改变好像对大家作用不大。

Q：GSSOFT插件速度太慢了

A：试试看OpenGL插件，虽然兼容性没SOFT插件好，但是速度更快

注：本期光盘内附送全套PS2模拟器。

次世代游戏机显示载体谈

文：emu-zone/yenanren

游戏机发展到了次世代，硬件技术和软件开发都非常接近同期PC的水平。因此无论是视觉、声音效果都和电脑游戏难分伯仲。但是作为游戏机的主要显示载体——电视机却并无大的进化。即使是现在100MHz逐行高清晰彩电也无法和PC的显示器相提并论。这不能不说是一遗憾。

虽然游戏迷还有一招必杀——监视器，但过高的价格成为普及的一大障碍。于是能不能“借用 ” PC显示器/音响系统获得一个性价比较高的解决方案成了游戏迷不断研究的课题。

通过一系列实践，次时代游戏的声音系统还原效果非常好。可是在显示方面却无法让人满意：无论是通过“所谓”的VGA输出端子还是使用VGA-BOX效果都很差：马赛克、重影、干扰不断，难道就没有妥善的解决方法了吗？

非也！通过鄙人的大量研究寻找，终于发现了几近完美的解决方案：游戏解析度不仅在PC显示器上实现了真正的1024*768逐行扫描，刷新率更是高达100MHz！甚至连像在PS2上最常见的锯齿现象竟然也消失的干干净净。真让人怀疑这样的画质应该是模拟器的效果才对（笑）！

本着“独乐不如众乐”的思想， 现将详细方法列出，供有兴趣者参考。

一、硬件配置

PS2欧版一台，S-video（原配）端子线一支[必备]，PC一台，配置为P3/733，128M ram，Voodoo3显卡，Voodoo TV/FM欧版电视卡[必备]。

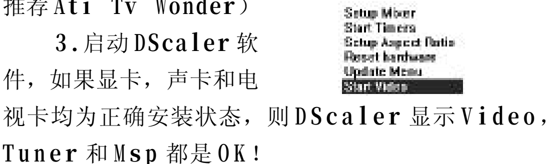
二、软件配置

Windows98/2000/xp、DirectX 8.1、DScaler（目前的最新版本为3.12）[必备]

三、操作过程

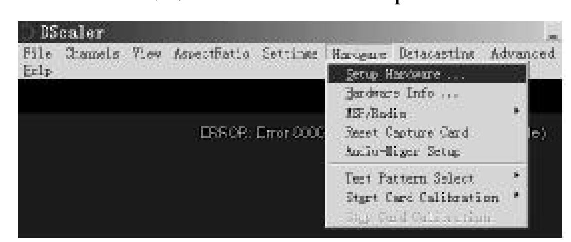
1.将PS2的S-video端子线连接到Voodoo TV/FM电视卡S-video插口上，借助音频转换插头将红，白声音端子插入声卡的External插口。如果没有这个音频转换插头 只有使用红，白声音端子其中之一“享受”单声道了。

2.PS2开机，PC开机；进入Windows XP，确认Voodoo TV/fm电视卡正确安装（理论上只要是DScaler软件能够识别的电视卡都可以，但要注意必须是内置型的！推荐Ati Tv Wonder）

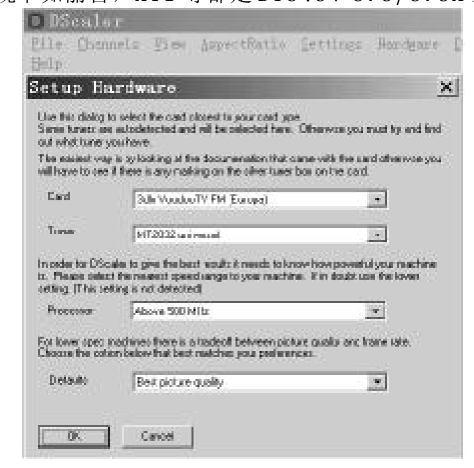


3.启动DScaler软件，如果显卡，声卡和电视卡均为正确安装状态，则DScaler显示Video，Tuner和Msp都是OK！

4.点击菜单Hardware→setup hardware。



出现如下图示，其中在CARD中选择你的电视卡芯片类型，我的是3DFX VoodooTV FM。通常的电视卡如丽台，ATI等都是BT848、878/878A系列



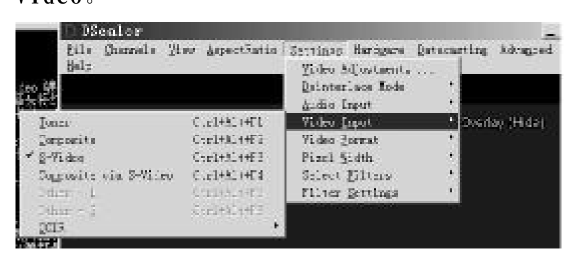
的。游戏者应尽量根据自己的硬件选择正确的类型。

Tuner 是电视卡的高频头，一般会自动检测到。如果使用S-Video输入，可以忽略；但若是用下文的RF输入方式，则要选择正确的型号！

Processor 是PC的CPU选择，根据实际情况选择即可！

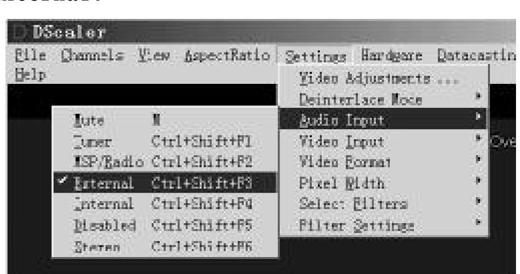
最后是Defaults，即显示效果是Best picture quality（最佳图形质量）或Show all frames（全桢率显示），根据你的PC配置高低选择吧。

5.点击菜单Settings→Video Input→S-Video。



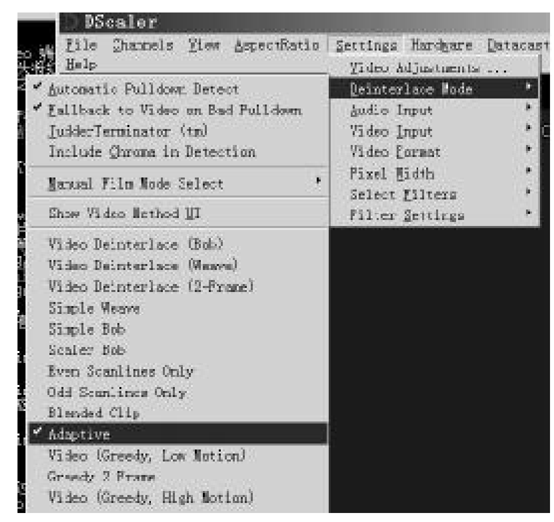
一般无异常即出现PS2演示画面。

6.点击菜单Settings→Audio Input→External。



进入游戏同时也应该能听见声音，如果不能可逐个尝试插入声卡的插口确定为正确的External。

7.点击菜单Settings→Deinterlace Mode→



Adaptive，这里是图象的过滤方式，推荐Adaptive（动态调整）。

8.现在看看优化过的游戏画面，不错吧？一点也不必PC上的3D游戏差！如果觉得图象有失真可点击菜单Settings→Video Adjustments 进行亮度/颜色/对比等调整。建议选择Default（默认）。

附上几款PS2游戏实际抓图：



















四、疑难解答

1.我没有S-VIDEO端子线，只有AV端子线，可以吗？

答：很不幸，内置型电视卡一般只有RF射频和S-VIDEO接口，也就是说，你必须使用RF或S-VIDEO输入方式。

2.你的文章很好，我想知道除了PS2，其它的游戏机也可以吗？

答：不仅PS2/PS， DC、NGC、甚至X-BOX也都可以，强烈推荐有条件的朋友尝试，效果非常好啊！

3.我的PC配置不高，能行吗？

答：DScaler的推荐配置为P2/400，128M ram。此外建议你的PC显卡、电视卡质量/档次不能太低。推荐Voodoo3/4/5、nVIDIA geFORCE系列和 ATI Radeon系列；电视卡推荐品牌较好的，如丽台，ATI等。

4.太好了，看了你的文章我决定尝试一下，可是，我要在那里下载DScaler呢？

答：这里，http：//sourceforge.net/project/showfiles.php？group_id=7420；或者去我的主页http：//yenanren.51.net下载。

5.我有一台外置电视卡（盒），为什么不能用？

答 ： DScaler软件只能识别内置型电视卡。推荐芯片为bt878型的（如Ati TV Wonder）。另外要注意的是ATI All In Wonder 系列不在DScaler识别范围内。

6.我为什么要按你介绍的方式玩PS2游戏呢，真麻烦！？

答：这个……每个人都有自己的思想和自由，我也不能强迫你按照我的方式行事；但是，至少有一些可以让人心动的功能你应该知道：

通过上述方法，你可以获得比普通电视机更高质量的游戏图象：1024x768的解析度不是通常的电视可

以迄及的！

通过上述方法，你可以获得比普通电视机更为完善的声音效果。当然前提是你的PC声卡和音箱必须够COOL。推荐Creative SB! Live 5.1+Pc Works 5.1。通过它们，你完全可以享受到真正的5.1环绕音响效果！

即使是专业的监视器通常也无法达到彩显的刷新率，这是非常重要的一点！现在，游戏者耗费在游戏上的时间比过去任何时候都要多的多。 那些想保护自己的眼睛并要求尽可能少的辐射伤害的人们都应该考虑使用性能优异的17 #彩显。拥有严格辐射环保的TC099认证和高达 85~100MHZ的刷新率将让你游戏时全无后顾之忧！

7.我应该如何控制游戏的刷新率？

答：假设你的Windows98/2K安装在C盘，按如下路径：C：\Program Files\directx\setup，



找到DxDiag，点击后进入， 选择“其他帮助”→“替代”，选中“替代值”填入刷新率，一般85（这里请参考你的显示器性能手册，过高的数值将会损害彩显。



如果你使用的是Windows XP，那么应该是C：\WINDOWS\system32\Dxdiag。

8.DScaler这个软件的作者是谁？真伟大！他一定也是个游戏迷吧？

答：DScaler原本并非为游戏设计，这里只是借用了它强大的图象过滤功能！作为一款通用电视接收播放软件，DScaler的效果十分惊人！通过它，你甚至可以欣赏到720线的电视图象（HDTV！）

补充：

关于PS2播放DVD效果！

许多文章都写PS2的DVD播放效果差强人意。为了一探究竟，我尝试了多款原装大片：如《指环王》、《蒸发密令》、《阿甘正传》等。得出了以下结论：

应该说PS2的播放效果取决于DVD的碟片质量。就笔者的实验过程来看，上述影片（D9）的播放效果都很好：音质还原出色，画面清晰真实：甚至连人物面部的色斑，皱纹都看的清清楚楚！

所以说PS2的DVD播放效果还是很不错的！

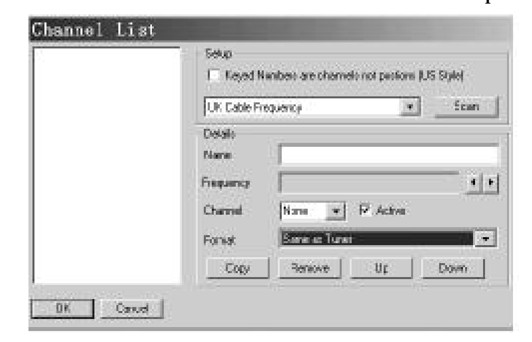
五、附

我只有RF射频，该如何使用？

由于RF射频是视频/音频一体的端子输入，故显示效果实在比较差！部分买了DC的朋友可能都在使用它。为了照顾这些玩家， 也本着负责到底的态度，本文简单介绍一下。

先将RF射频插入电视卡接口，开机。点击菜单Settings→Video Input，选择Tuner；Settings→Audio Input，选择Tuner（这里非常重要， 错误的声音选择会导致不正确的图象甚至无法找到信号）；

点击菜单Channels→Channels setup，在



Setup中选择“UK Cable Frequency"（因为英国的电视制式与中国很接近）。然后点SCAN查找。我使用的DC是在75频道定位的，找到后在左边的Channel List中会显示出来，点击OK即可。

点击菜单Channels→Channels select，选择刚才找到的频道，正确的话将出现游戏画面。如果出现画面翻跳可通过Settings→Video Format选择正确的制式并注意前述的Audio Input选择是否正确！

欧版DC游戏多有50MHz和60MHz之分，60MHz可以选择相对应的Pal 60制式正常游戏！

另外一个问题：欧版DC通过游戏金手指玩日版正版游戏会有画面不正常现象，可在Video Format选择NTSC50制式。这时游戏图象定位正常，只是画面底端有一水平黑条，不知道能不能找到更好的解决办法？

掌机游戏速报

Tales of the world～变身迷宫2

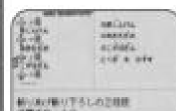


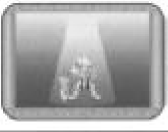
Namco的精品名著“传说系列”也移植到GBA掌机上了，不过这次游戏是《Tales of the world 2～变身迷宫2》，游戏的两大特点，就是两个主角能够以不同的服饰，来获得新的职业称号和特殊能力，以及《TALES OF～》系列的多个主角将会出现于游戏中，这一回我们为大家介绍一下游戏中部分的职业，和几个会游戏中出现的角色。

Tales of the world～变身迷宫2

人剑合一：剑士

穿起了剑士的服装后，便能使用“魔神剑”、“虎牙破斩“等经典必杀技。加上游戏采用原本《TALES OF～》系列那个加入了动作游戏元素的独特战斗系统，玩起来就更加刺激了。







百步穿杨：射手

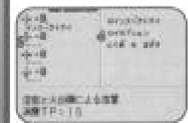
与剑士刚好相反，以远距离攻击为主的射手，也能使用《TALES OF～》系列的著名招式“红莲”、“冻牙”等，适合在后排以弓箭作辅助攻击。

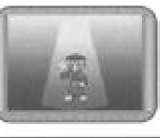




地动山摇：火山学者

穿起了火属性的服装后，便能使用“火炎弹”等经典必杀技，巨强！

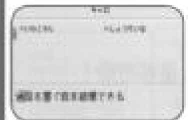


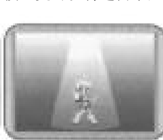


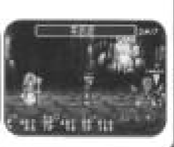


拳拳到肉：冰雪战士

格斗士加上冰的属性所组成的职业，不只是战斗能力高，也能使用“岩破”、“掌底破”等格斗技，更可以将迷宫中阻路的石头破开呢！

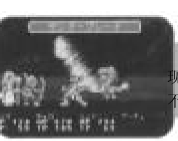






《Tales of the world 2～变身迷宫2》中，一些《TALES OF～》系列的有名角色都会一一出场，这些角色不只会为玩家提示冒险的去向，玩家更可以COSPLAY他们呢！





阿车

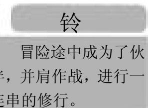
因为吃霸王餐而出现于两主角之前，二话不说就打起来了。





铃

冒险途中成为了伙伴，并肩作战，进行一连串的修行。

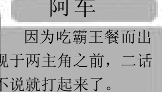


古利斯

主角们遇到前所未有的强敌时，古利斯突然出现，将强敌击退。



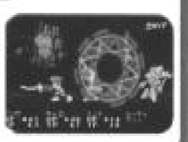




露迪

同样是在迷宫中遇到的露迪，竟把主角们当成小孩子，她的战斗力十分可靠。





●厂商：NAMCO　●游戏类型：RPG　●发售日期：2002年10月25日　●价格：4800日元　●操作：1人玩　●主机：GBA

BLACK MATRIX ZERO

著名异色故事的游戏

《BLACK MATRIX》系列，自推出以来都有一班“女性玩者”所支持着。第一集推出后，其冲击可谓震撼整个游戏界，因为它所描述的是一个被恶魔所支配的世界——善恶逆转、到处都是由欲望所产生出来的“美德”。主角更是一个被恶魔所管辖的天使！

这一辑的游戏故事背景却是数百年前世界的光景——拥有白翼的天使仍然是地球的支配者。不过，天使非绝对的善、恶魔亦不是穷凶极恶混沌世界。主角卡尔（カイン CAIN）青梅竹马的好朋友某日被天使带走了，自己更被打至重伤，在危急之际，主角只好接受“翼”的移植以保性命，从天使手中将朋友救回拉。

大获好评的游戏系统

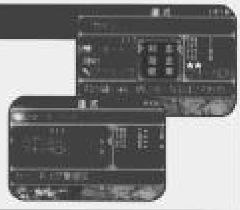


《BMZ》所用的系统，与之前的两部作品是相同的，现在就为大家介绍一下游戏的流程和系统。游戏分为若干章节，每个章节中分为冒险和战斗两个部分。冒险部分主要是交待剧情，玩家可以控制主角和其他角色谈话，收集信息。有时在对话之中会出现选择分歧，不同的答案会令游戏有相应的发展。

战斗部分



采用了和之前两作一样的回合制战斗，每场战斗中最多有二十个单位（UNIT）参与。玩家可以利用地形的高低差造成优势，将对手击倒。敌人倒下之后，会出现经验值、金钱和一些“生体能量（BIO POINT/BP）。这个BP是角色发动魔法，特殊能力，以及武器强化时所需的能量，玩家就要在这两个项目之中作出取舍了。

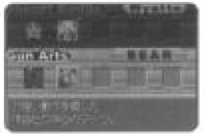


●厂商：NAMCO ●游戏类型：SLG ●发售日期：8月30日 ●价格：5800日元 ●操作：1人玩 ●主机：GBA

METAL GUN SLINGER

初期装备介绍

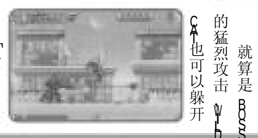
名为GUNARTS的招式，是利用R键组合，加上“METAL GUN”而形成的特殊动作和攻击。普通的攻击，是不能用十字键操作来回避敌人的攻击；发挥GUNARTS之后，就可以看到非常华丽的攻击和回避动作。



GUN ARTS是模仿野生动物而成，共分为五种，各有不同的长处。

以回避为主的WILD CAT

最初能够使用的GUN ARTS就是“WILD CAT”，一个重视速度的类型，发动后可以轻易躲避敌人的攻击。



就算是BOSS的猛烈攻击，WILD CAT也可以躲开







以DASH为主的BEAR

顾名思义，这个GUNARTS的能力是以前冲（DASH）为主，速攻近身的敌人进行突击。完成第二关之后，于金山可以取得这个力量型的GUNARTS。



危机一发！用SUPER GUNARTS解围！

每种“动物”都有两种限制使用的必杀技“SUPTER GUNARTS”，威力足以扭转形势。

主角BILLY

是银河警长传说中的手枪“METAL GUN”的继承者，唯一能够对付敌对生命体的武器。他手中的就是“METAL GUN”



机关枪(WILD CAT)

集中一个方向，以高速射出子弹，连射期间可以左右移动

爆裂TACKLE（BEAR）

比一般的撞击更加强力，能瞬间令敌人粉碎。

全方位射击（WILDCAT）

360度地全方位射击敌人，将喽罗一扫而空。

火箭炮（BEAR）

向前方射出威力巨大的火箭炮。

●厂商：ART MARK ●游戏类型：ACT ●发售日期：9月27日 ●价格：5500日元 ●操作：1人玩 ●主机：GBA

MR.DRILER ACE 不思议真菌

钻头先生再战GBA！

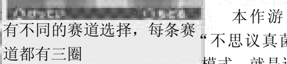
不用多说，又是疯狂推进的时刻了！新作GBA 版《MR.DEILLER》加入了许多的新玩法和街机版的六位角色，战士们！LET'S HORI ！！



挑战极速！DRILLER GP！

比上集的TIME ATTACK更加有趣的DRILLER GP！玩者不只向自己挑战，同时会出现其他角色的影子，让你更容易得知他们的攻略方式、速度等等，非常刺激。





有不同的赛道选择，每条赛道都有三圈



看到其他角色



胜出了～

新道具“宝石”

在下掘的过程中，玩家会得到一些闪闪发光的宝石。不同的颜色代表不同的功能：蓝色是“变化”，红色是“破坏”，黄色是“特殊效果”，最后的“绿色”是补充空气存量。





蓝宝石

チェンジR	将某种色的方块变成红色
チェンジB	将某种色的方块变成蓝色
チェンジG	将某种色的方块变成绿色
チェンジY	将某种色的方块变成黄色
チェンジC	将某种色的方块变成水晶方块
ワープ	[illegible]

绿宝石

エア1%	新增空气量1%
エア5%	新增空气量5%
エア10%	新增空气量10%

红宝石

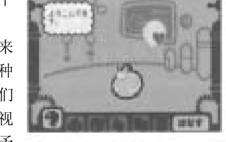
デストロイR	将周围红色的方块破坏
デストロイB	将周围蓝色的方块破坏
デストロイG	将周围绿色的方块破坏
デストロイY	将周围黄色的方块破坏
デストロイF	[illegible]
デストロイW	将周围白色的方块破坏
デストロイV	将竖一列的方块破坏
デストロイH	将横一列的方块破坏

黄宝石

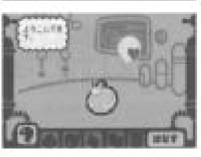
スピード	落下的速度增加
ジャンプ	可以跳过两个方块的高度
バリアー	可以防止一次伤害
[illegible]	[illegible]
ミニドリ	体型变小，减少空气消耗
ライフアップ	空气量上限提高10%

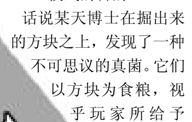
全新！DORISTONE 模式

本作游戏的焦点，都放在一种名为“不思议真菌”的生物之上。相关的邮箱模式，就是这个DORISTONE模式了。与一般的玩法不同之处，是玩家不会受到空气的“时间限制”去行动，换来的是每次掘开方块，都会减少1%的空气。在开路途中，玩家会遇到一些功能不同的地底小屋，有些是地底人的家，他们会给予你游戏的提是：有些则是地底怪物藏身之处，战胜他们会得到不同的宝物（失败就会减少空气量）。另外，就是下文将要介绍的新道具“宝石”了。在介绍之前，先说说这个DORISTONE模式的目的。





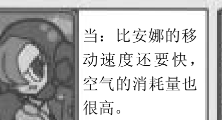






话说某天博士在掘出来的方块之上，发现了一种不可思议的真菌。它们以方块为食粮，视乎玩家所给予（掘破）的方块数目多寡，而成长为不同的形态。此外，在地底冒险时，有机会打开宝箱而得到喂饲真菌的食物，同样会令它们成长为不同的形态。如是者，大家就要在不同的迷宫里，一边掘出真菌的食物，一边寻找解开这个谜之生物真面目的线索了。

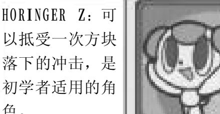
六人拥有的能力



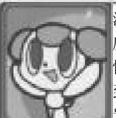
进：能力是六人之中最平均，移动速度，空气消耗量和速度等都是标准的角色。



泰藏：空气的消耗量超高，下掘的速度也是最高的。



当：比安娜的移动速度还要快，空气的消耗量也很高。



安娜：安娜的移动速度比进快一点，空气消耗量也较高，适合初学者用。



HORINGER Z：可以抵受一次方块落下的冲击，是初学者适用的角色。



波子：移动速度，空气消耗都慢，不过可以跳到身高两倍的位置。

网上一决高下！



完成的记录可以上传到网站和其他玩家比较。

www.mrdrillernet/ace/www/ 登记成为会员，就可以将游戏中得到的成绩与其他地方的玩家一较高下，更有机会得到原创Wallpaper等精品，战士们，加油吧！

POCKET WORLD POCKET WORLD POCKET



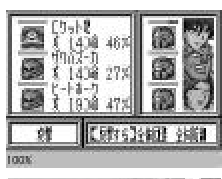
SD GUNDAM GATHER BEAT 2 完全攻略

文：Emu-Zone/scirocco

这是一篇WSC上容量最大（8MB）的游戏SD GUNDAM GATHER BEAT 2的完全攻略，这个游戏可以用WSC玩，当然用WSCAMP2.0版也可以达到近乎完美的模拟，让我们来看看这个非常有趣的游戏吧。

这个游戏是在手掌机上推出，由于容量有限，系统有了大幅改变，首先PS版的原创人物培养取消，游戏全部采用原作人物配合杂烩剧情，让人觉得十分亲切。另外，这一次的SD GUNDAM结合了SRW的精神指令系统而进化为ID指令系统，人物的ID指令均是该人物在原作中的经典台词，还有，这个游戏还结合了吉连野望的3机编队作战系统，可以让能力强的队员在一号位主攻，HP不多的队员在3号位，这样碰上非3机编队的敌人就不会受到攻击了，又增强了一些战略性。另外，这一次的战斗和机体开发，人员培养不象PS版那样颓长复杂，战斗比较轻松，但隐藏要素暴多，要想全部触发至少得玩3遍。作为手掌机游戏，SD GUNDAM一贯的CG剧情也并没有被完全丢弃，不过这一次是静态的CG了。总之，高达迷是一定不可错过这款游戏的！（游戏大约时间：20小时）







下面来简略介绍一下这个游戏的系统，过关后，有一个整备画面（见图），上面就是各项指令了。作战栏里可以接受任务，观看剧情（战况），而“进击”则是开始攻略的按纽，注意，格纳库中有50部以上的机体是不能进击的，必须处分掉一部分才行。“进击”可以分进击主任务或周边地域，选择周边地域可以暂时练级或捕获一些急需的低级机体。编成栏里的“补给”是可以用奖赏的金钱购买低级机体或一般芯片，“PILOT”则是驾驶员乘换指令，与机战类似，不过，有的驾驶员必须驾驶特定机体才能有全部ID和能力的（例如シーブック与F-91）。“配属”则是为主舰搭载MS或MA的。MS开发栏里的“设计图”是指已知的开发机体方案，“改造”就是MS开发了，本作采用“开发用原型机+芯片=开发后新型机”进行，“分解”就是开发的逆过程，在后面的机体篇有关于这个的详尽叙述。系统栏里则可以通过“一览”观察机体和机师的能力状况，通过“SAVE/LOAD”保存读取游戏进度。





再来简单介绍一下机体和机师能力，与机战十分类似，而机体方面唯一的重要不同是机战中机师能力+运动性>限界时，机师只能发挥出限界-运动性的能力，而此作中的只有机师能力〉限界时，限界才会变红，而“运动性”是额外的能力附加值。注意本图中アムロ反应（26）〈限界（30），所以ガンダム限界足够，而ガンダム的回避力为机师反应+运动性（26+15）。等级6下面的小N代表NT机师，有一定的命中/回避修正作用。与PS版不同的是强大的光剑不耗能源，大大减少了返回母舰带来的战斗不连贯感。“近接”、“射击”仅代表机师的命中能力，与机战中伤害度补正无关。请注意エルメス的浮游炮是万能的（恐怖），许多强力MS，MA都有这种“射全”武器，同时对小队所有机体进行打击，霸道的设定啊，不过





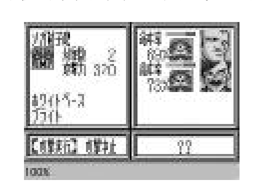


这个对攻略也有利，后面将会展开分析。

在来谈谈本游戏战斗中的新设定和新技巧：

1.捕获和交信：对于敌人单独机体（注意，敌人组队中捕获不能，但我方组队可以，算是1号位队员捕获），我方只要3机以上紧邻敌机（本作是6边形格，类似野望的系统），则会出现“捕获”指令。捕获会得到敌方机体，并在特定时候可以得到地方驾驶员。注意一些敌超强BOSS级人物和专用机是不能捕获的。关于捕获成功率，与敌机所剩HP，和双方驾驶员能力有关，一般60%成功率就不错了，多用S/L大法吧。“交信”，则是特定剧情相关人物的对话，有时可以说得对方，有时就是几句意味深长的话而已，一个传统GUNDAM迷是不会放过任何一次交信的，具体详见完全攻略。

2.小队战斗技巧：由于敌我双方是小队混战，Ai设定是尽量组队参战，那么本作中的战舰就派上用场了。战舰，大型MA一般拥有“间接”的能力，一个特点是无反击攻击，另一个是区域攻击，这样就适用于专门轰击敌小队MS（在地图上是一个单位），如果敌人保持队型，那么这种炮火有着不错的命中率（如图），敌方小队全部会遭受沉重打击。如果散开队型，那么这种炮火命中率极低，但敌人散开后就会成为分散单位，便于捕获或各个击破。于是间接攻击就变成了“捕获”的最好配合，这种方法比起消灭小队中不同次序的敌人而精心计算要省心得多。另外，一些强力MS装备有“射全”武器的，这种武器的被攻击者没有散开设定，武器对全小队每单位进行攻击——霸道啊，类似于机战的地图武器了。例如各种浮游炮，重装高达的全弹发射，飞翼高达的来福枪，就是这种“射全”武器了。间接攻击与“射全”武器，是游戏中源自机战系列中地图武器的改革版本。





下面将进行完全攻略和各项详细解说，还是那一句：高达迷是一定不可错过这款游戏的！

机体篇

本作的机体设定部分继承了SD GUNDAM系列的机体开发系统，由于PS版的SD GUNDAM开发比较复杂，机体需要大量的经验值才能升级为ACE型，然后才能开发出新的机体。这间接造成了PS版流程过长，战斗多而无味的缺点。本作由于是在手掌机上推出，由于容量限制而大大简化了流程和机体开发系统，虽然如此，这次的机体开发却变得更有趣味了些。想攒齐机体图鉴仍然不是一件容易的事。

1.开发机体：采用开发用“原型机＋芯片＝开发后新型机”的公式进行。前面说过，在过关配置画面中选择“改造”就可进行机体开发，系统会给出可能的机体组合方式给你选择。注意，系统一次只能提示一步开发过程，例如你拥有“ジェガン”与芯片“ハイクリアランスパーツ”和“ビームキャノン”时，系统会提示开发“リ?ガズィ”与“Gキャノン”可能，如果你还拥有“サイコフレーム”与 “バイオコンピューター”而不进行第一步开发的话，系统不会提示你“νガンダム”或“F-91”开发可能的。所以一些不起眼的机体往往是强力机体的原材料。而已知的开发方法，游戏会自动记忆到“开发图”里以供随时查看。

2.开发逆过程成立 大多数机体都是由原型机＋芯片组成，所以每一关捕获或得到的新机体是可以在配置画面中选择“分解”来进行解体的。解体也许会生成宝贵的稀有芯片或者需要的重要机体升级用芯片，所以手中的机体可以反复组合分解得到高级的机体，大大增加了游戏的耐玩性。

3.强力机体晚入手性，稀有芯片不可求性 笔者认为本作比PS版一个大改良就是大大修订了平衡性。由于开发机体的自由和获取经验值的容易，在PS版SD GUNDAM里早期就会有与科技不相称的超强机体开发可能，尽管BANDAI会加入一些很强的BOSS与苛刻的版图来弥补平衡性的不足，但是大多数战斗仍是单调且一边倒的。本作相对限制了开发的自由性，强化芯片的入手也有先后之分，珍贵的高科技成分的芯片会晚入手，强力机体只能在后盘参战。另外，绝大多数非UC时代MS是不允许开发的（V系列例外），W5小强，Turn-A，Shining G都是可以破坏游戏平衡的机体，必须专人乘坐而且专门对应机体的ID指令，不允许量产化。还有一些根本就是正常情节中无法得到的芯片，例如“ミノフスキードライブ”，“V2オプション”，“ファンネル”，这都需要爆机后触发特殊情节得到。

4.专用机不可开发 专用机也是不可开发的，例如让人垂涎的“シャアー用ズゴック”，“トールギスII”，“ラフレシア”，“キユベレイ”，“グロムリン”，“リック.ディアスQ．V（Quatro.Vagina)" 怎样得到这些机体呢？方法是爆机后进入一些特殊名战场继续战斗，可以捕获一些一般机体和以极低几率遇到

这些专用机（由人工智能乘坐），如果运气好能遇到它们，赶快Save并捕获吧。另外，如果正确攻略最终话（最终BOSSギレン)时，爆机后不关机等待播放过场结束后自动发生补充剧情，例如在南极ヒイロ乘坐ガンダムヘビーアームズ与ゼクス（トールギス）单挑，カテジナ会在欧洲乘坐シロッコ的遗产タイタニア与ウッソ战斗等等，这时就可以捕获一些平常得不到的机体了，这也是给意犹未尽的玩家的一种奖励吧。

5.杂谈　本作机体开发系统还是比较真实的，大部分与原作相符。ジーオ+ファンネル=タイタニア，呵呵。另外，在过版配置中的“补给”也是值得利用的，可以卖掉多余的机体，买进需要的低级机体，还可以买进一些一般的强化芯片，整个游戏只允许玩家一共拥有50部机体，多余了必须卖掉，否则无法继续游戏。本作的金钱设定与SRW大大不同，非常够用：）本作的机体开发可以说十分成功，一个不动脑筋的玩家也许爆机后アムロ，シーブック，ジュドー都还没有自己的终极机体，クワトロ还歪在百式窄小的机舱里叹气，而细心的玩家可以在自己的格纳库里在18话就能利用各种条件让5大NT都坐上自己的终极机体，这也是熟练度的一种表现吧。

6.机体开发表　这里是绝大部分机体的开发表，如果有遗漏请别见怪。

联邦制作战MS系开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
ジム	カスタムパ-ツ	ジムカスタム
ジム	オールレンジオペレータン	ジム.ジャグラー
ジム.カスタム	ガンダリウムγ	ネモ
ネモ	アップグレードパーツ	ジエガン
ガンキャノン	ビームキャノン	ガンキャノンⅡ
ガンキャノンⅡ	ハイクリアランスパーツ	ガンキャノンディテクター
ジエガン	ハイクリアランスパーツ	リ口ガズイ
リ?ガズイ	ＢＷＳ	リ口ガズイＢＷＳ
リ?ガズイ	サイコフレーム	νガンダム
ジエガン	ビームキャノン	Ｇキャノン
Ｇキャノン	バイオコンピューター	F-91

ガンダム系开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
ガンダムＧ３	ＮＴオペレータ	ＮＴ－１アレックス
ＮＴ－１アレックス	チョバムアーマー	アレックスＦＡ
ガンダムＧ３	ムーバブルフレーム	ＧＰ０１ゼフィランサス
ＧＰ０１ゼフィランサス	高C鹰攻楗攻咯`	ＧＰ０１フルバーニアン
ＧＰ０１ゼフィランサス	クリアランスパーツ	ガンダムｍｋⅡ
Ez-8改	サラミス砲	Ez-8HAC
Ez-8改	ベクタードスラスター	Ez-8HMC

吉翁军（包含各时代新吉翁）作战MS，MA开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
ドム	アポジモーター	リック.ドム
リック.ドム	クリアランスパーツ	ドムＧＢ
リック.ドム	高C鹰攻楗攻咯`	ドムＢＮ
ザクⅡＦ	アポジモーター	高C有庭顶
ザクⅡＦ	カスタムパーツ	ザクⅡＦＺ
ゲルググ	スナイパーライフル	ゲルググＪＧ
ゲルググ	カスタムパーツ	ゲルググＭ
ビグロ	有線アーム	ブラウ.ブロ
ビグロ	クリアランスパーツ	ヴァル.ヴァロ
エルメス	有線アーム	ジオング
エルメス	サイココントローラー	キュベレイMkⅡ
ビグザム	アップグレードパーツ	ノイエ.ジール
ゼク.ツヴァイ	アップグレードパーツ	ギラ.ドーガ
ギラ.ドーガ	サイココントローラー	ヤクト.ドーガ
ヤクト.ドーガ	サイコフレーム	サザビー

地球提坦斯军作战MS，MA开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
ハイザック	スナイパーライフル	ハイザック.カスタム
ゲルググ	クリアランスパーツ	ガルバルディβ
ガルバルディβ	ハイクリアランスパーツ	バーザム
マラサイ	ハイクリアランスパーツ	ゼクアイン第一種兵装
ゼクアイン第一種兵装	高C鹰攻楗攻咯`	ゼク.ツヴァイ
ゼク?アイン第一種兵装	スナイパーライフル	ゼク?アイン第二種兵装
メッサーラ	ハイクリアランスパーツ	ハンブラビ
ハンブラビ	アップグレードパーツ	ガブスレイ
ギャプラン	サイココントローラー	バウンド.ドック
バウンド.ドック	大型フレーム	サイコガンダム

木星船团战斗用MS开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
メッサーラ	アップグレードパーツ	ボリノーク口サマーン
ボリノーク口サマーン	大型フレーム	パラス口アテネ
パラス口アテネ	バイオセンサー	ジ口オ
ジ口オ	ファンネル	タイタニア

宇宙反地球联邦政府军（奥干）战斗用MS开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
ガルバルディβ	ガンダリウムγ	リック口ディアス
リック口ディアス	可湏榨飑`ム	メタス
リック口ディアス	Ｄディフェンサー	スーパーディアス
リック口ディアス	アップグレードパーツ	ディジェ
ディジェ	ビームキャノン	ディジェSE-R
メタス	アップグレードパーツ	百式
百式	メガバズーカランチャー	百式ＭＢＬ
百式	バイオセンサー	Ｚガンダム
Ｚガンダム	ハイメガキャノン	ＺＺガンダム
ＺＺガンダム	ＦＡパーツ	フルアーマーＺＺ

宇宙殖民卫星群，OZ 战斗用MS 开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
リーオー	可湞榨飑`ム	トーラス

V ガンダム系机体开发表：

开发用原型机	芯片	开发后新型机
Vガンダム	ビ-ムキヤノン	Vダッシユガンダム
Vダッシユガンダム	ミノフスキ-ドライブ	V2ガンダム
V2ガンダム	V2オプション	V2アサルトバスダ-

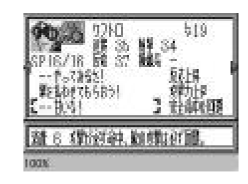
机师篇

本作的机师设定全部以原作为蓝本，废除了PS版原创机师主战的设定，各部作品的角色全部通过一定的顺序通过剧情线索串接，控制喜爱的角色辅以ID（精神指令）作战更有些向机战看齐。本作的人物还是比较多的，最闪光的地方就是性格变化和台词ID了。另外这里也将几个强力角色进行一些比较。

1.性格变化：机师到剧情发展到一定程度会根据剧情变化性格，ID指令全面变化，能力值则不变。最著名的シヤア（クワトロ）一生将有四种性格，汗。一般来说性格变化将会使人物变得更强。下面列举一些人物的性格变化事件（包括人物乘坐特定机体而激活特定ID）







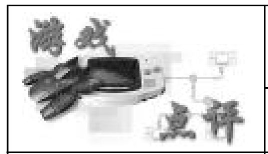
2.台词ID：精神指令名称用该人物的一句名言来表示，这个设定的妙处还是留给玩家在游戏中慢慢体会了。最喜欢的是：クワトロ：まだ終わらんよ！（回复HP）；成年的アムロ：人は変わっていくものだろ？（反应提高，这下没人打得中了）；ヒイロ经典的：オマエを殺す……；コウ：僕は連邦の士官なんだ！！（命中＆回避增加）……给我印象最强的是ジユドー：倒さなきゃだめなんだよ！！（反应增加+攻击力增加+2回攻击）消费少，巨强！还有的就是ゼロ的霸道ID了。

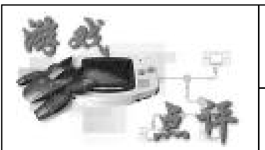
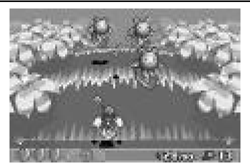
3.强力人物：本作人物LV上限为30，在这个等级比较下，回避值最高排名：アムロ，ジユドー，ゼロ都是满值50，（クワトロ48，シロツコ48，ハマーン49） 射击值：バーニィ50，ユウ50格斗值：バーニィ50，ドモン50。综合最强ゼロ（46，47，50）ID极度霸道，アムロ（44，47，50）只能排第二。

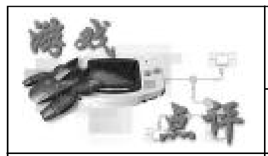
4.杂谈：本作基本不须为练级操心，战斗不长，主要玩的是系统和情节，相信大多数人会喜欢。另外，捕获敌方机体敌方驾驶员不是可说得对象的话是会脱逃的，捉都捉不住。剩下的请玩家自己慢慢体会了。

注：本文介绍游戏在本期光盘内。

人物	人物阶段		（特定事件）	
シヤア	シヤア1（ララァ死前）	シヤア2（ララァ死后）	クワトロ（ZG开篇后）	シヤア3(最终话与ギレン战斗,必须乘坐サザビー)
アムロ	アムロ1（第10话駆け抜ける嵐前）		アムロ2（第17话アムロ再び登场后）	
シロー	シロー1（第6话宇宙要塞アロバオアロクー与アイナ合力击倒ギニアス前）		シロー2（EXTRA5 ラストリゾート サイド复出后 ）	
ユウ	ユウ1（第4话ソロモン攻略戦击倒ニムバス前）		ユウ1乘坐BD3领悟ID:EXAM启动!	ユウ2(第4话ソロモン攻略戦击倒ニムバス后)
ハマーン	ハマーン1(第6话宇宙要塞アロバオアロクー与シヤア离别前）		ハマーン2（最终话登场，与クワトロ交战）	
ぜクス	ぜクス（在18话反擊被ヒイロ击坠前）		ミリアルド（最终话登场，与ヒイロ交战）	
レコア	レコア1（16话流血へのシナリオ投奔シロツコ前）		レコア2（16话流血へのシナリオ投奔シロツコ后)（ID有女权倾向，汗）	
バーニィ	バーニィ1(EXTRA3话コロニーの少年HP50%以下前）		バーニィ1(EXTRA3话コロニーの少年HP50%以下，领悟第3ID:オレじやなくなっちまう！！	
クリス	クリス1（EXTRA3话コロニーの少年バーニィ被击坠前）		クリス1（EXTRA3话コロニーの少年バーニィ被击坠，领悟第3ID:复活！）	
カミーユ	カミーユ1（18话反擊カツ被ヤザン击坠前）		カミーユ1（18话反擊カツ被ヤザン击坠，领悟第3ID:命は力なんだ！)	
シーブツク	シーブツク1（乘坐F-91前）		シーブツク1（乘坐F-91领悟ID:F-91 FULLPOWER!)	

	本月热门GBA游戏点评（一）		
	Puyol	微风	Yujioh
 名称：棋魂2[日版] 容量：64M 发售：KONAMI 发售日期：2002.7.18 类型：TAB 操作：1～2人（可通信） 编号：0506	在国内的译名叫作《棋魂》，这是KONAMI在GBA上推出的第二作了，同名动漫在日本当地曾经引起了不小的围棋热。相比前作，本作游戏模式增加为3个：剧情模式、自由对战模式和一个为了得到最强棋子而设的サバイバルモード。游戏中20名以上的原作人气角色悉数登场，伊角、和谷等著名配音演员的加盟，再加上极具魄力的穿插动画，相信一定能够让围棋、动漫爱好者们大呼过瘾。你能掌握“神之一招”吗：） 总体评价：9分	此作是KONAMI根据在日本漫画周刊《少年JUMP》上连载的《棋魂》（ヒカルの棋）改编后发表在GBA上的第二作。这款游戏的游戏画面和过场动画都做得非常漂亮，而且继续使用了人气声优为游戏角色配音。新增了过关模式，把你从菜鸟一步步训练成围棋高手！另外值得一提的是，在对战中双方的动作和表情都非常的cute哦~o~！不过，游戏仍然存在对手思考时间过长和AI偏低等缺点，但暇不掩瑜，这绝对是一款值得收藏的精品！ 总体评价：8.5分	KONAMI靠漫画、动画骗钱的本事大家也都已经领教过了，这次又轮到《棋魂》了。光从游戏性上来看，确实不怎么样，纯粹只是一个围棋游戏。但因为有了漫画人物做招牌，所以相信捧场的FANS一定很多。游戏内的围棋知识教学确实做的很好，对于那些围棋的初学者或者说是围棋盲们来说，等于是不花钱请了一位围棋教师。游戏内还可以记录下自己所对弈的棋谱，以便和朋友之间交流。强烈推荐给《棋魂》的FANS和围棋爱好者。 总体评价：9分
名称：自制机器人GX[日版] 容量：64M 发售：NOISE/任天堂 发售日期：2002.7.26 类型：SLG 操作：1～2人（可通信） 编号：0509	话说Custom Robot V2的世界3年后，一场存在于Custom Robot之间的战争再度展开（注：Custom Robot就是“自制机器人”的英文名称）。看似俗套的剧情，却总能有大量的拥护者，给那些方头方脑的机器人再加上曲折的剧情，就能炮制出不少类似Gundam的不朽之作，这难道就是日本人的生财之道（笑）。在下对该系列了解甚微，只知道N64上面还有一款该系列的相同类型游戏，评价都还不低，Anyway给个不高不低的分吧。 总体评价：7.5分	这是款另类的养成类游戏，你必须在战斗中不断获得新武器装备自己以应付新的战斗。游戏设定了许多各具特色的武器，还加入了FTG的因素，你可以控制自己培养的机器人投入到战斗，不过提醒一下，最强力的武器可不一定是最实用哦！虽然这是一款小品级的游戏，不过还是很值得一玩的。 总体评价：7分	游戏最大的特色在于能够自己装配属于自己的机器人，能够选择不同的武器、组件。从头到脚一路改装到底，很有成就感，尤其是控制自己改装好的机器人与朋友对战，最后取得胜利，那种成就感确实无与伦比。游戏在战斗系统上也设定的相当成功，机器人的种类繁多不说，武器、零件、多样的攻击方式就够刺激的了，再加上画面的回旋、缩放、半透明等特效，绝对称得上是一款SFC级别的游戏。喜欢机器人的玩友们一定要去试一试。 总体评价：7分
 名称：皮诺比和菲比[日版] 容量：64M 发售：SEGA 发售日期：2002.7.18 类型：ACT 操作：1人 编号：0521	没想到Hudson除了《炸弹人》，还有这么一棵摇钱树。不知不觉皮诺比已经出到第二作了，前作的风格让我第一眼就有“欧美游戏”的感觉，所以也没深入去玩。本作加入了主人公皮诺比的妹妹菲比，登场的敌人、关卡地形也因为新人物的引入而有了不小的变化。玩者在充分享受精美的游戏画面和流畅的人物动作的同时，需要牢记的一点就是：多多利用“Flying Dash”会经常令你事半功倍：） 总体评价：8分	第一作给我最深的印象是漂亮的2D仿3D的画面，而这个“皮诺比”的第二作除了在画面上有进一步的改进，而且还增加了全新的角色——菲比（是女孩哦呵呵！角色可以在游戏中自由切换，而且菲比还具有二段DASH，这为游戏增色不少。但在手感和速度感方面依然没有任何改进，看来要成为招牌动作ACT还有很长一段的距离啊…… 总体评价：6分	前作给我带来的画面震撼到现在还没退去，没想到那个可爱的小蜜蜂又回来了，这次更带来了强化后的第二弹，怎么可能错过？号称是全CG的画面确实带给人不一样的感觉，很难让人相信这是一部在手掌机上的游戏，漂亮的2D画面加上3D的效果，很有以前《大金刚》的感觉。游戏的解谜成分设计的十分巧妙，不是一味地猛打猛撞就能顺利过关的，对于那些喜欢开动脑筋的朋友来说正是求之不得啊。说了这么多的优点也改说说不足之处了：操作的手感还是存在着一定的问题，有待改进啊。看来要想成为一款能和《索尼克》、《马里奥》相提并论的ACT游戏，要作的改进还实在太多。 总体评价：7分

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td colspan="3">本月热门GBA游戏点评（二）</td></tr>
<tr><td>Puyol</td><td>微风</td><td>Yujioh</td></tr>
<tr><td>
名称：风之克罗诺亚G2
[日版]
容量：32M
发售：NAMCO
发售日期：2002.8.6
类型：ACT
操作：1人
编号：0525</td><td>毫无疑问，克罗诺亚已经像SEGA的音速小子SONIC一样，成为了无数人心目中NAMCO的吉祥物，风之克罗诺亚系列也在家用游戏领域有着极高的口碑。最新作G2更是多机种制霸，连GBA上都也得以普及。本作中关卡数增加到50个（5大关每大关含有10小关），甚至还加入了水中的关卡，风一样的少年(为了避免不必要的雷同)克罗诺亚必须要突破重重险阻，最终粉碎XXX的阴谋。游戏画面非常迎合青少年的口味，就连敌方都是显得那么天真无邪，是一款十分不错的低年龄层动作游戏。
总体评价：9分</td><td>克罗诺亚也算是NAMCO的招牌了，这款游戏继承了克罗诺亚系列精致可爱的画面（抓起圆圆的敌人，真有不舍得丢出去的感觉^-^）。这次NAMCO把G2增加到了50关，绝对能让大家大呼过瘾！无论从哪方面看，这个游戏都更适合青少年和MM玩家，不过对于初次接触克罗诺亚的玩家来说，可能会不习惯依靠敌人的爆炸力来跳过障碍。
总体评价：7.5分</td><td>期待以久的大作了。手感方面无可挑剔，作为一款ACT+解迷的游戏，NAMCO确实做得很出色。可爱的主角克罗诺亚已经成为了NAMCO的吉祥物，可见NAMCO这部作品的受欢迎程度之高。玩过第一部的朋友相信应该能够很快上手，画面确实比以前要漂亮了许多，敌人方面也新增加了一部分，但不管怎么看都是那么的可爱^O^，相信这部作品一定会受到MM们的欢迎。ACT高手们也可以在游戏里找到满足感。
总体评价：9.5分</td></tr>
<tr><td>
名称：超级机器人大战R
[日版]
容量：64M
发售：BANPRESTO
发售日期：2002.8.2
类型：SLG
操作：1人
编号：0514</td><td>从SFC上的《第四次超级机器人大战》开始，在下就深深的喜欢上了SRW这个系列，更是养成了每作必玩的习惯。在日本，更有会为了机器人大战而买下任何一款主机的狂人。如果说GBA上的前作《超级机器人大战A》并不能让你感到十分满意的话，当你仔细地体会R所带来的乐趣的时候，你会发现BANPRESTO正在向GBA的极限挑战，两作间的进步是十分明显的，这不但表现在画面素质的提升上，更表现在BANPRESTO在体贴掌机用户所作的大量系统改良。总之一句话，如果你是机器人大战迷，不玩本作绝对后悔：）
总体评价：10分</td><td>机战R版绝对是这个月的重头戏！眼镜厂根据GBA上的机战第一作中得到的经验，针对掌机做了大量的改进，并支持了即时存档和快速战斗，画面质量也提高不少，绝对是机战迷们的不二选择！只是希望这次国内汉化质素也会比上一作有质的飞跃，相信此作出后将会出现更多的机战迷！
总体评价：9.5分</td><td>要说本月的最期待作品，那非这部机战R莫属了。作为一名机战系列的铁杆FANS，我相信他们是不会放过任何一款机战作品的：）总体感觉要比机战A好很多，尤其是这次的战斗方面，因为增加了可以关闭战斗画面的选项，所以使得游戏的速度大幅度提高。本来一话几个小时的游戏时间现以大大缩短，对于一款掌机游戏来说，确实作得很周到（掌机的优势就是随时随地都可以玩，我想大家一定不会希望花太多的时间在一款游戏上）配合战斗画面可关闭这一选项，更令人感到高兴的就是随时记录这项功能。如果没有记错的话，随时记录功能应该是机战系列中第一次出现，这下可方便了广大外出游玩的朋友了。剧情方面与以往一样，还是围绕着机战的老传统来做文章，不过双主角的设定确实使游戏的游戏性增加了不少。如果你喜欢机器人大战系列的话，考虑都不用考虑，必买！如果你想尝试着进入机战的世界的话，那么就快点去买吧：）
总体评价：9.5分</td></tr>
<tr><td>
名称：洛克人和福特
[日版]
容量：64M
发售：CAPCOM
发售日期：2002.8.10
类型：STG
操作：1人
编号：0536</td><td>CAPCOM的金字招牌《洛克人》，已经不止一次的以复刻版的形式捞外快了。其实这款《洛克人和福特》是CAPCOM于1998年在SFC上推出的大受欢迎的一作，现几乎原封不动地移植到GBA上，还能有不错的反响，足以见得CAPCOM制作功底之深。闲话不多说，粉碎瓦利博士的阴谋要紧。曾经互相视为对手的洛克人和福特危急时刻也终于决定联合起来，铲除罪恶的根源。本作中与洛克人搭档的不再是那酷酷的金发帅哥ZERO了，而是形象也不差的福特，而游戏的难度依旧是那么的变态。
总体评价：8.5分</td><td>期待已久的动作版《洛克人》终于在GBA上登陆，玩家这次可扮演洛克人或者福特，对付窃取生产机器人计划的敌人，虽然这是CAPCOM 98年在SFC上的作品，但借助GBA强劲的机能，游戏不但没有缩水，而且画面更精致了！此作虽然没有金发ZERO的大刀，但福特的全方位连射枪也是我的最爱:)。游戏难度还是一如既往的变态，《洛克人》系列良好的操作感也在GBA上得到了完美再现，无论是抱着挑战终极难度ACT还是怀旧的心态来看，这个游戏绝对是值高分的必玩游戏！
总体评价：9.5分</td><td>又来了，又是洛克人，KONAMI在GBA上推出的洛克人也不算少了吧，仅仅一年就有了3部作品（EXE,EXE2,ZERO)，前一作的ZERO做的勉强还算合格，这次的感觉就不一样了，画面没什么提高，操作性感觉反而有些退步了。虽然这款作品是SFC的移植作，但做游戏没一点创新精神也不够啊，失望！
总体评价：6分</td></tr>
</table>

	本月热门GBA游戏点评（三）		
	Puyol	微风	Yujioh
 名称：钻地小子ACE [日版] 容量：64M 发售：NAMCO 发售日期：2002.8.23 类型：ACT 操作：1～4人（可通信） 编号：0555	好玩的游戏，仅此而已，印象最深的是当初拿到它时和一个mm联机玩，非常地开心，新作的画面又加强了一步，人设完全是可爱类型的那种，不过总是感觉操作性有那么一点便扭。总之，有mm的玩家，买一盘送给她吧，一定能讨得不少的欢心:) 总体评价：7分	钻地小子也算是南梦宫的招牌游戏了,此作在开头动画中收录了著名声优堀江美津子的主题歌「すすめ！ドリラー」,可说是开创GBA的先河!游戏不但继承了一向可爱的画面,而且相对于前作做出了许多改进,把可选角色增加到了6名,并加入了4人对战的支持.另外新增了宠物パクテリア,宠物会随着游戏的进行而不断进化,对通关非常有帮助!看来,GG们又拥有了一个泡MM的利器~ 总体评价：8分	钻地小子也算是一款老系列的游戏了，不过这次的新作最最吸引人的却是堀江美津子的主题曲，汗……GBA的音质勉强还算合格，系统方面，可以说是系列史上最强了，4人对战的乐趣无穷，真心希望我心爱的mm能陪我一起玩啊。 总体评价：7分
 名称：V拉力3 [日版] 容量：32M 发售：ATARI 发售日期：2002.8.28 类型：RAC 操作：1人 编号：0560	该作完全显示了欧美厂商的游戏引擎制作功力了，2D贴图的赛车＋全3D背景，两者衔接的天衣无缝，GBA画面第一。可是除了画面，该作无论在赛车操作性方面还是在系统的丰富性方面，都比不上GBA上的GT advance系列，不过就算是光为了画面也绝对应该收藏此作！ PS:最近看了SEGA拉力GBA的开发画面，和V拉力3差太多了。 总体评价：8分	ATARI复出后在GBA上发布的全力之作，几乎完美地发挥了GBA的3D机能，画面已经可以用“无可挑剔”来形容。游戏继承了V拉力系列良好的速度感和操作感,爱车的配置和维修会让你沉浸在其中.作为一款证明GBA 3D画面水平大飞跃的作品,用“拥有GBA者的必玩之作”来形容它也毫不为过！ 总体评价：10分	一直认为在掌机上根本做不出什么像样的赛车游戏，但是这次的V拉力3确改变了我长久以来的想法，欧美厂商的实力再次得到了证明！虽然操作性存在一些非议，但是本人玩下来的感觉还是非常的不错的，比赛模式也不算少，不错，推荐。 总体评价：8分
 名称：J联盟创造球会 [日版] 容量：64M 发售：KONAMI 发售日期：2002.9.5 类型：SPT 操作：1～2人（可通信） 编号：0575	个人认为GBA有史以来最耐玩的一款游戏！！系统并不是照搬TV主机上的原作，而是有所创新！这次的新作由玩家自己扮演监督，经过育成等级的提供，能取得多种的训练方法，总共16种。比赛画面虽然略显简单，但是球员的动作非常多，完全看不腻，强烈推荐每个喜欢足球的GBA玩家购置！！ 总体评价：10分	《创造球会》的大名我想大家都耳熟能详吧!现在我们终于能在GBA上玩到这个经典系列的最新作.相对于PC版来说.无论在游戏的系统和整体风格都有许多改变.此作共有28只俱乐部登场,仍然沿用系列的J1、J2，升到J1就可以自己制作球员了！当然，最吸引人的FP和GP也会在此作登场。如此大作，你能找到一个不玩的理由吗？ 总体评价：9.5分	创造球会的每一作都是经典，这次在GBA上的新作也不例外，看来SEGA已经完全摆脱了硬件失败的阴影了，新作对比TV原作在系统方面没有任何删减，反而增加和改进了一些新要素，如玩家自身扮演监督，慢慢习得新的训练方法等，可惜的是创造球会系列的球员都是日本的（外籍球员也只是少数），期待SEGA拿到欧洲联赛版权的那天！ 总体评价：9分

注：所有评论游戏都附在本期光盘内。

街机WIP

■RAINE

1、作为MAME唯一的对手，Raine终于率先在新发布的0.36版里让大家体验彩京公司的两个超经典STG：《彩京打击者1945》和《战国之刃》，除了只能在寂静中PLAY（无声）外，无论画面和速度都非常完美！要体验这两个游戏，记得留意我们的光盘哦！





2、Raine在低端机器上的表现确实让人很满意，这都归功于Raine成功的HACK CPU模拟技术，但同时却导致Raine在短期内不会支持采用SH-2芯片的彩京二代的游戏，看来Raine小组也属于崇尚速度的完美主义者！

■CPS2



1、CPS2Shock在8月31日发表了声明，由于被IDSA（互动数字软件协会，北美最大的非政府性质的软件行业协会）通告的原因，CPS2Shock只能暂时取消了全部XOR的下载，虽然这并不代表RAZ释放XOR是违法的（XOR表本身是合法的，因为它并不是ROM），但由于服务器管理员方面的压力，因此只能暂停XOR表的发布。

2、就在人们为CPS2Shock是否能继续发布XOR表而担忧时，RAZ在9月12日再次发布了最新的三个XOR。其中包括2000年后CAPCOM的超经典STG：GIGAWING终于被正式模拟！CPS2游戏的模拟仍在继续，沉默了许久的模拟界迎来了又一个春天！现在是否已经让你应接不暇了呢？



责编小记

在这个把游戏誉为“洪水猛兽”的国家，我们没必要去讨论游戏的艺术性，只去想能玩到好游戏就够了。在街机室越来越少的现在，才发现自己也属于幸运的一代，走过了人生二十多年，其中竟然有几乎一半时间在街机游戏的陪伴中渡过。在其中有初接触大型游戏的激动、沉迷一个游戏而失眠数天的兴奋、省下早餐钱后的期待和拥有一架自己的街机的愿望。当然，也有被流氓抢币的辛酸以及逃课过多给家里狂K的悲哀……

如果时光可以倒流，我会有冲动重新去品位那段虽已失落但仍然完整的回忆。但在我七、八十岁后，是否还能体会现在的这份激情？

这期作为我们新杂志的创刊号，栏目进行了全面的调整，原来的MAME专区也综合成了现在的街机专区，当然，栏目名既然包括了“失落”这个词，主题还是以“怀旧”为主。希望我们新推出的模拟战网能带给大家些许街机室的感觉，也希望这个栏目能成为街机仔们的天堂……

另外，许多读者来信都要求放上MAME的图标、游戏截图等周边，由于这些东东加起来还是很大的。考虑到光盘的空间，我会每期分批放给大家，这一期先放上0.61版支持的所有游戏的图标（Icon）压缩包！

责编：微风
网站：www.EMU-ZONE.net
E-mail：daodo@163.net

■ SEGA MODEL2

1、第一个SEGA Model2模拟器——Virtua已经释放出来了，目前模拟度还比较低。（图一） 由于SEGA Model2机板存在三种规格（2A、2B、2C），目前模拟的对象主要是MODEL 2B，B板和C板目前都有比较详尽的资料，相对来说模拟度比较高。而A板由于资料不足，缺乏协处理器"富士通TGP"的相关技术文档，所以模拟度很低。（已经有人向富士通索要相关资料，但遭到了拒绝）



图一

2、目前已经确定是ElSemi（Nebula的作者）在进行Model2的模拟。VG那边已经放出了Nebula模拟《Sonic格斗》的抓图（图二），《Sonic格斗》是Model2B板上的游戏，从抓图质量来看模拟度很高，而贴图也完善了。热烈期待新版的Nebula发表！



图二

3、既然Model2模拟器的发展势头良好，那么相关的ROM又怎么能少呢！其实Model2的ROM很早就已经Dump了，不过几乎都是Bad Dump。目前Guru's小组已经开始重新Dump这些游戏，目前已Dump的有：《House Of The Dead》（死亡之屋）（图三）、《Behind Enemy Lines》（敌后战线）（图四）、《Sega Touring Car Championship》《世嘉拉力冠军杯》。



图三



图四

■ FBA



1、FBA是由原来的FB进化而来的，然而，FBA经过长时间沉寂，现在有了脱胎换骨的进步！在FBA小组的努力下，FBA连续更新了三个版本，支持了Toaplan2驱动和CPS HACK的游戏，而且在模拟CPS hack游戏方面是目前所有模拟器中最好的，并继承和改进了一直为人称道的优点速度！看来，FBA终于摆脱了FB的阴影。



2、FBA新支持的Toaplan2游戏确实是其一大热点，而且模拟画质方面比MAME更上一层楼。Toaplan2驱动大部分是飞行射击游戏，其画面以细腻著称，其中有著名的《疾风魔法大作战》系列，我们杂志已经附带了全套FBA支持的Toaplan2游戏，让大家慢慢品尝。





■ NAMCO SYSTEM22

1、模拟界的战争再现，事件的起源于新的Namco System 22模拟器Vivanonno，（图五）而MAME小组也是Vivanonno发布前刚提交了Namco System 22的驱动，据MAME的猜测，怀疑Vivanonno在驱动上存在抄袭的行为。于是，战争就从VG站发起的Namco System 22 ROM Dump计划开始……



图五

2、借助DUMPER小组Guru’s的工作成果，Vivanonno在最新发布的第三版中完美支持了新Dump的Namoco招牌赛车游戏《Rave Racer》（图六）。相对于MAME在System22系统上的微弱进展以及截图中出现的PCB错误，Vivanonno已经用事实证明了自己实力。

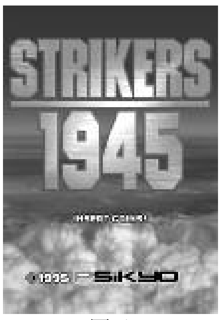
3、MAME一贯坚持“精确模拟”原则，然而模拟这些三维的游戏，MAME对唯一“依赖”的硬件——CPU，要求到底有多高呢？据R.B说，在他的P4 2G上，用MAME玩System 21基本十分流畅（有声），只是偶有数帧的丢失而已。（图七）看来目前我们要玩更强的SYSTEM22游戏，只有唯一的选择——Vivanonno。


图六

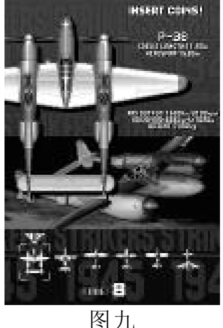

图七

■ MAME

似乎每一次出现彩京游戏的大更新，新版就需要等待比较长的时间才能发布，从0.59刚支持彩京第二代的游戏就已经给大家这种感觉，希望这次不会如此。MAME小组在经过一段比较长的沉寂后终于再次爆发……



图八



图九

■ STG：

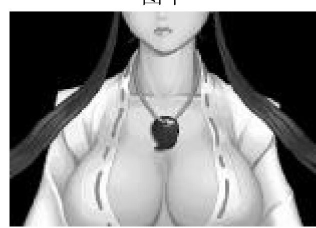
可以说，MAME0.62版将会是模拟飞行射击游戏历史中的一个里程碑，彩京的又一道防线在MAME大旗面前倒下（似乎这次破解使用了木马技术）。相对于彩京游戏被模拟的旺势，彩京公司却因经营不善而倒闭。

1、《彩京打击者1945》凭借着其超强的平衡度和严谨性，为彩京公司奠定了街机STG老大的地位（图八），其经典的地位甚至让其后续产品至今无法超越……虽然模拟驱动早已被MAME完美提交，但那块定制的加密芯片在MAME小组看来始终如哽喉之骨。终于，沉寂了许久的MAME WIP如同上次模拟彩京第二代游戏那样，魔术般地放上一系列完美的游戏抓图，而且还支持了声音（图九），这无疑让广大模拟爱好者更期待新版的发布。



图十

2、在横版射击游戏中，《战国之刃》绝对是顶尖之作（图十），在解密芯片破解后，以同样完美的姿态呈现在大家的面前。细腻的画面，奇幻的背景，各具特色的人物……（图十一）更重要的是，那段失落的回忆。怀念那把无敌的圣枪！

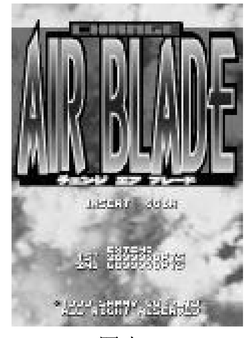

图十一

3、SAMMY公司游戏的画面总是出类拔萃的（从它制作的麻将游戏中就早



已了解），当然，《空刃》的优点并不止于它的画面（图十二），这个射击游戏整个过程弥漫着细腻兼爽快的感觉。在这个游戏中我们能看到”穹苍红莲队”的影子。虽然给上面两个超级STG大作掩盖了它的锋芒（图十三），但是也绝对不能错过哦！！

4、Athena公司制作的纵版射击游戏《Daioh》（大王）也被添加到了Seta驱动，并通过Redump的Rom修复了背景画面，这个游戏我只玩过一两次，印象不很深刻，不过画面还不错，值得大家一试。



图十二



图十三

■FTG：


图十四

1、MAME正在不断完善对龙珠2街机版（Dragonball Z 2——Super Battle）的模拟，目前修正了颜色和活动块配置的错误以及背景丢失的问题。（图十四）在MAME在小组放出的截图中，我们已经能看到很完美的画面了，估计下一版MAME会提供正式支持。这让新版的期待度再次大增，这次支持经典游戏的数量绝对进入有史以来的三甲之内！

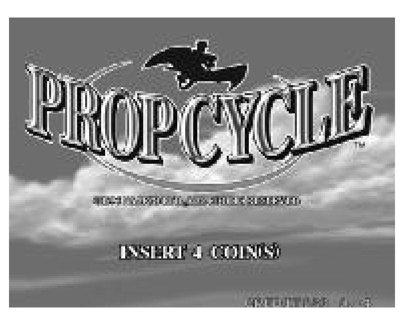


图十五


图十六

2、新版的MAME竟然支持了两个很老的格斗游戏《The History of Martial Arts》（斗士的历史）（图十五）和《Fit of Fighting》（龙虎之拳）（图十六）据说操作感非常的差！而且这两个游戏有非常特别的地方，居然是盗版商通过原游戏的图像自己制作了一套程序组合成游戏的，实在佩服这些盗版商的能力和毅力！当然也佩服MAME，连这东西也能弄到。

■OTHER



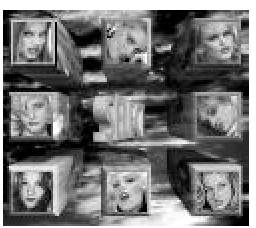
Namco System 21&22系统的模拟也将是新版MAME的重头戏：

1、支持的第一个游戏是System22的《Prop Cycle》，这是个骑飞行单车踩气球的体感式游戏。多年前曾经和MM去商场玩过，感觉非常不错，不过在电脑上玩估计无法体会这类游戏的魅力。目前模拟时仍会有一些小的图形错误，也没有支持声音。



2、Namco System 22/Super System 22 driver的两个游戏：《Rave Racer》和《Victory Lap》也被加入到新版支持游戏行列，但由于MAME的“精确模拟”精神，对CPU的要求非常的高，而且不支持3D加速，但另外带来的好处是完美的2D的画面。（通过放出的《Rave Racer》的标题画面截图就很容易比较出来）。

3、PGM系统的《中国龙2》的支持肯定是预料中的事了，虽然已经有了Nebula……



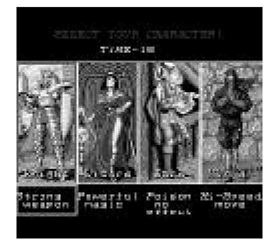
4、还记得那个著名的《蜘蛛美女》游戏吗？这个游戏明显是跟风之作，不过全面采用了外国真人美女，某些坏人又开始蠢蠢欲动了……





这次介绍的三个游戏都是90年以前的，当然，它们不会是画面最好、容量最大，但它们绝对是最经典的。毕竟每个人对游戏的回忆都不同，于是，分享经典就等于分享了回忆，所以我希望大家能把自己认为经典好玩的游戏，再附带自己的感受写好了寄给我，我会把它们刊登出来让大家一起分享！当然必须都是街机相关的哦。我的**Email**是：**daodo@163.net**，本期介绍经典游戏到光盘内找。

中　文　名	暗黑封印／毁灭之门
英　文　名	**Dark Seal**
制作　年份	**1990**
制作　厂商	**Data East Corporation**
使用模拟器	**MAME**



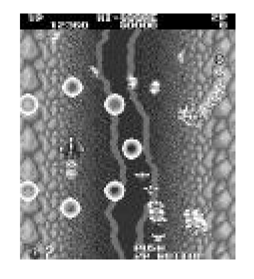


游戏介绍：

这是一个可以让老玩家激动得流泪的超经典，说**Data East**公司最辉煌的时刻是在**90**年代初应该没有人怀疑吧！游戏背景是基于“龙与地下城”而设定的，故事说的是关禁怪物的毁灭之门被魔力打开，魔王和他的手下都逃了出来危害和平的王国（废话，不出来还留在里面过晚年啊！），国王只有派四位英雄去再次把毁灭之门关闭！

角色选择方面当然除了典型的强壮的战士和攻击范围巨大的女魔法师外，还有吟游诗人，不过加入日本的忍者似乎牵强了点（忍者飘洋过海过去的？）。游戏除了加强各方面能力的宝物之外（战士拿了金拳套后可是所向无敌啊！），最吸引人的应该是魔法系统，魔法不再只是魔法师的专利，而是角色们的共通技能，应用好魔法也是通关的关键。游戏中包括了十多种超强的魔法哦，还有终级魔法，看你能不能弄到！不过有个问号的魔法可千万不能用，不然变成了只猪除了跑得快外（猪也能快？），就只有挨打的份了！魔法值是靠消灭敌人储备起来的，满了左边的能量槽就可以放一次，顺便一提老玩家最喜欢的应该是铁球魔法吧**!**

中　文　名	捉虫敢死队
英　文　名	**Gemini Wing**
制作　年份	**1987**
制作　厂商	**Temco**
使用模拟器	**MAME**



游戏介绍：

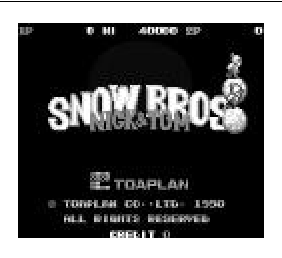
在我印象中，这是我接触的第一个飞行射击游戏，而对于有比较大街机龄的玩家来说，更不会对这个游戏感到陌生。对当时读三年级的我来说，玩这个游戏是很奢侈的，不但因为它的难度大，而且游戏时间短（死得快当然玩不长拉！），但这个游戏确实非常地吸引人，所以我总是充当观众的角色**!**

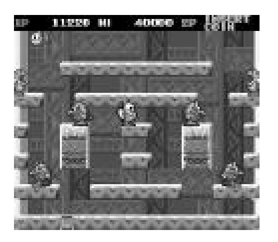
游戏讲述的是世界被各种昆虫肆虐，于是主角就驾起飞机担当起消灭昆虫，拯救世界的重任。虽然是老套的剧情，不过街机游戏的游戏性毕竟还是比剧情重要得多！

游戏中的主要武器的威力简直可以不值一提，于是，主力攻击的重任就交给了拖在飞机后面的长长的尾巴——炸弹。游戏中的炸弹是通过掠夺敌方昆虫——蝎子带的那条长尾巴而得到（包括直接抢和把它杀死）。而各种炸弹也是各具特色，攻击蝎子会让它携带的炸弹类型不断改变，于是怎么取得威力最强大的炸弹就成了游戏攻关的重点……看着自己拖着一长条威力强大的炸弹链，也会非常的有成就感的哦！

虽然没有一般飞行射击游戏的子弹加强、机种选择和火爆的音乐，但这个游戏简单的操作和非常有特色的炸弹系统，让我再次回到与昆虫战斗的记忆中……

中　文　名	雪山兄弟
英　文　名	Snow Brothers-Nick & Tom
制作　年份	1990
制作　厂商	东亚企划（Toaplan）
使用模拟器	MAME





游戏介绍：

在每个街机仔出身的玩家脑海里，《雪山兄弟》都是不可忘怀的经典。

它伴随我走过了两年的街机生活，即使至今，如果能在街边再次看到这个游戏，我也会毫不犹豫地抓起摇杆，再次投入到冰雪的世界，虽然这样的机会很小，不过，我还有MAME！所以我拥有了这个游戏，所以我找回了那段回忆……

作为一个另类的PUZZLE游戏，在ACT横行的年代，不但闯出了一片自己的天空，更一跃成为机室的吃币王，由此可见这个游戏具有划时代的意义！虽然之后不断有跟风之作出现，甚至是《雪山兄弟II-天堂》，都无法逾越这个高峰！（Data East的《清洁工》还算勉强与之匹敌）

游戏还是基于魔王抢走公主的故事，于是我们两位可爱的主角：Nick和Tom踏上了雪山救美之路。游戏采用了当年首创的场景转换，每个关卡都在固定场景里战斗，游戏中可以获得加强能力的三种药瓶（奔跑速度、攻击范围、攻击强度）和一些强力宝物。

主角的武器并不能直接消灭敌人，而是把敌人变成个雪球，利用雪球滚动消灭屏幕中出现的敌人，如果可以一次性消灭屏幕中的敌人的话，就有机会吃到天上掉下来的“长寿面“，这可是加超多分的好东东啊！于是分数记录就成了高手们争夺的目标（我的记录可是能连续四关都能吃到“长寿面“哦！）

街机模拟Q & A

1、问：为何我在玩彩京的第二代游戏中（例如：S1945 II和Gunbird II等），进入游戏后MAME就没有响应了？

答：由于彩京的第二代游戏刚模拟，模拟驱动并不完美，而且容量比较大。请保证你有384M以上的虚拟内存空间，并在点击进入游戏后耐心等待一段时间 。

2、问：为何我进入MAME玩游戏中，按TAB键进入设置菜单时，无法使用我的手柄？另：我在Windows中已经把手柄设置好了。

答：要使用手柄，必须在主窗口中进入“选项”栏的“默认属性”菜单，在“控制器”里勾选“启用摇杆输入”，才能在游戏中使用手柄。

3、问：为何我在使用MAME的画面增加选项时（如抽线、硬件拉伸等），游戏速度会变得很慢？

答：这应该TNT2级别以下显卡才会出现，问题是因为使用了新版的显卡驱动对TNT2级别以下的显卡支持不好的缘故，使用3.84版的驱动可以解决问题。

4、问：为何我在使用Vivanonno时，在“纹理缩减”项选择“No Reduce”，载入游戏后，狂读盘一段时间就自动退出了？

答：这是因为内存不足的缘故，理论上选择No Reduce”只需要256M内存，而实际应用上因为Windows和一些驻留程序还要占用内存，建议有512M内存的玩家选择，256M内存建议选择1/4。

5、问：为何在使用Vivanonno时，一运行游戏会出现“Runtime Error”或“函数库错误”？

答：具体产生原因不明，解决方法是退出后再重新进入，多试几次就OK了。

访谈录

ATANI SOFTWARE

伟大的模拟器开发者 atani 采访

编者按：在看这份采访时，希望大家耐心地看一下Atani的自述包括一些个人经历和Atani Software的发展历程，龙二不想多说什么，你看完后就会了解什么样的人才是模拟器界最可爱的人。

经过在模拟领域中将近5年的愉快工作后，2002年的7月1日，Atani Software将不再作与模拟器有关的任何项目。在这许多网站诞生和消失的5年间，我一直致力于模拟器的程序开发与使用。这篇东西可能长了点，是关于我的一些个人经历和Atani Software的发展历程，我认为还是值得一读的。

事实上在我开始做模拟器的项目以前，我是个游戏设计师。我曾为一些BBS做过几个基于文本的游戏。有Lost Legends,一个RPG游戏，HellBound和一个In-Game-Module的Legend of the Red Dragon（hack and slash game）等。在本地的BBS上我还有一帮跟随者。我自己还建立过两个不同名字的BBS。我第一个BBS的名字是“The Zone”。这仅仅是个不定时开放的BBS，里面都是些文本的游戏和其他一些人们用的东西……第二个BBS是“Dunedain”。由于电话线的原因并没有什么太大的发展，随着Internet的出现，它开始尽力展示出一个好的老BBS所应有的一面，就象人们通常所看到的那样。今天如果你问别人，在什么样的BBS上你可能得到较多的回复……而你最有可能得到的答案是网站上的留言版。通常在那上面你能得到的仅仅是几个程序的名字而已，一个真正的BBS比这要好的多。BBS是一个你能结识新朋友，和不同地方人的交谈（通常BBS是在业余爱好者或类似的网络上的），交换文件，甚至玩游戏的地方。在Internet迅速发展起来后，许多BBS由于电话的缺乏和多线路系统费用的增加而关闭了。以前是通过拨号代替现在的Internet上BBS，现在你先要拨号上Internet（或通过宽带），然后通过Telnet的客户端连到大部分的BBS上。有段时间我也曾把我的BBS放到Telnet上，甚至通过Telnet的功能上WWIV,这在当时是很困难的，但在现在最新的版本中已充分具备了这个能力。

我第一个试图做的项目是兼容Generator 0.03（一个伟大的基于UNIX系统的Genesis/MegaDrive模拟器）。这是一个失败的尝试。事实上那时模拟器的程序设计对于我来说是个全新的东西，以我那时候的知识是很难完成的。大约一年之后（还有些别的项目，在下面会提到），我看到Generator放出了新的版本0.11（？印象中是这个），我花了3周编程以外的空余时间使它能在Windows上运行（至少编译上如此），这样的工作方式让我觉的生活有真实感。在这之后我注意到James又放出0.12的新版本，这也成为我第一个转变平台的模拟器项目。在几个版本的平台转变和放出后（0.11→0.15）我开始感到厌倦了，我开始把注意力放到别的东西上。不幸的是去年我丢失了唯一一份Generator32源代码的拷贝，我也由此开始使用Linux代替Windows作为我电脑的操作系统。Generator32也就从那时开始消失了，最后的版本就是现在的0.34。在和Generator有关的项目中，我还把Generator放到了DreamCast上，并以个人软件的方式放出了第一个完全合法的Genesis模拟器。DC版本是对高技术概念的证明。它开始于10月10号左右，大约不到2周的时间后，DCGen就已经诞生了，虽然有些图形结构方面的错误，但仍达到了35%的兼容性（主要是SMD加载的问题）。正式公开放出是在11月1日，在放到SourceForge后的一周内，就差不多有10000的下载人次。这次的放出还引发了巨大的关于Generator源代码的GNU GPL2许可性的争论并被要求公开源代码。最后（大约在放出的3天后）除了包含图形的GUI代码外，源代码被放出了。之后我也声明了由于缺乏足够的兴趣和潜在的法律问题我将不再为DCGen以后的版本的工作。然而，大约3个月后，在已经没有人再为这做任何事的情况下，我又改进了上个版本中的源代码（事实上我确实是有个新的版本，修复了一些以前被提出的问题）并匆忙组建了一个很小的开发小组，希望这能有些帮助，但最终还是由于代码上的工作量太大而告失败。新的小组已经解

决了大部分在最初的版本中提出的问题，并在现有代码的基础上增加了有助于提高性能和兼容性的新的组件。然而现在DCGen的基本代码（CVS tree）已经被转到了其他的人那里维护了。我对于需要整个CVS tree的人是完全予以接受的，如果你需要的话我会帮你把源代码放到新的SoureceForge网站上。请通过Email与我联系来登陆CVS tree。我打算在2002年8月1日左右关闭SourceForge网站。所以如果你需要二进制代码或源代码请下载他们的ASAP并存放在你的机器上。在Generator32和DCGen诞生期间我还有许多其他的项目……

另一个转换平台的模拟器是Laser32。然而，我对这个模拟器的放出记的不太多，事实上我根本不记得公开过这个模拟器。Laser32是Laser转到Windows上的产物。Laser模拟的大部分是8bit的象Space Invaders这种游戏（大多是z80基础上的）。这确实是个有趣的工作，它使我忙碌了整整一个周末……

Raine32是我较成功的项目之一，它为大家所接受。在最初的3天我花费了差不多1000美圆来承担带宽的费用用于在我的网站上存放二进制代码。我前后总共放出过2个Raine32的版本。Raine32可能是又一个高技术的表现。它花我差不多3，4个月的时间来使其工作。事实上在转换平台的过程中我是在清除了大约20000个跳出的警告后才开始了解它是如何工作的，除此之外还有大概10000个编写错误和40000个编写警告。第一个版本的完成是在2001年的2月份。放出的头3天就有18000人次的下载数，我不得不把它放到别的服务器上（www.rainemu.com）。这次的成功使我相信我所作的是受肯定的，尽管它几乎让我关闭了我的网站和不得不支付1000美圆用于承担超出的带宽量。幸运的是我相信我的网站会增加我的收入使我能够继续维持网站的运行。第二个Raine32的版本（我的最后一个版本）也几乎使我的网站崩溃，我不得不再次升级我的主机……现在，最新版本的Raine是由Tux（linux版的作者）完成的，他有能力完成我做过的这一切，并且比我做得更好。

其他一些我做过的项目有Genital32,另一个Genesis的模拟器和BlissX。BlissX是我第一个从Windows转到Linux平台的项目。编写它的代码是件有趣的工作，这在Generic代码和Windows特殊代码之间扮演了一个连接体铺设者的角色。它只公开放出过一个版本并且关于BlissX的主要工作也已经停止一段时间了。

现在来说说SegaEMU……SegaEMU是我做的唯一一个真正的模拟器，它几乎是由我一个人独立编写的。这也是我第一个项目，开始于1997年6月。SegaEMU有着辉煌的过去……一开始它是一个受我宠爱的项目（97年6月头上）,象Genesis和Segacd（Segacd只有些没用的材质）只完成了一半的模拟，而且都只是基于Dos系统的。在其开发的6个月中我把它移到了Windows平台上，学习如何使用DirectX和其他一些Windows的API工具来进行开发是件令人兴奋惊奇而有趣的工作。在我放出第一个版本之前，我仍有近300个结构问题有待解决，Sonic也只能勉强地运行。几周后工作有了进展，项目也已经到了可以放出第一个版本的V0.10的成熟阶段。在V0.20中我增加了对SG-1000的模拟，令人惊奇的是这仅用了3个小时就完成了，并能进行一些模拟。一段时间后，我厌倦了模拟Genesis/SG-1000，我开始试着去模拟SegaCD。当Quinntesson放出支持SegaCD的时候，除了CDC/CDD芯片外，我几乎已经成功了。这深深地打击了我对于我工作的期望，我之所以为SegaEMU投入那么多，主要是因为它向我展示了一个全新的领域并使我身入其中，而且这个领域以前还没有什么人涉足过。这真是有点可笑……确实太可笑了……而在以后的几个月中我没有得到任何的进展并且已经十分地厌倦了。所以我开始把注意力放到别的事上。

在完成这篇帖子之后，我将对这个网站作个全新的设计。这可能会花一段时间，很可能会与你现在看到的完全不同。至于将来有什么项目……我真的不清楚放在我或Atani Software前面会是什么。我希望再次回到游戏程序设计的工作中，也可能为我的RPG做些什么。我不确定会以何种方式来结束。很不幸我已经失去了对编程的大部分兴趣。就象你们知道的那样，我是靠编程来维持生活的，也是为了在家能有些乐趣。我差不多快做了10年了，10年的编程经历使我已经对此厌倦了……我不知道我还会为这再做什么。我将让命运来决定这一切。

现在我要感谢所有那些我遇到的和我记得名字得朋友……这些名字列在我记得的人的名单中……JoseQ, Zophar, PeterD, Tux, crt0, Wraggster, WH16, Jagboy, Eidolon, trzy, Dave（DGen, etc）, Piccolo, Matt, Earl, Mike G, PACHUKA, Arakon, Suppafly, Pr0fUnD Darkness, Steve Snake, Hyper Gamer, Tulio Adriano, The Scribe, Huma, Syngori, Psyco, Dr Zoidburg, CyRUS64, James Ponder, Otaku Kron （AKA：The Kron）, Gerry, Stef, Quintesson, Flavio, Red5, CByrd, Limbs a Flyin（aka Iceman2k），Raine的每个成员，CACTUSJOE，还有那些我忘记的朋友，抱歉，要记住每个人确实有点困难……

最后提一下，如果有人对接受DCGen和CVS感兴趣的话，请与我联系以便我们能把工程转给你。

感谢你的阅读……

Atani

Atani Software mail——atani@atani-software.net

编者按2：接下来是西班牙著名模拟器网站Consollection站长Ben-J对Atani的一次采访，再次希望大家耐心看下去。

Ben-J： 首先，你能介绍一下自己吗，你的名字，年龄，工作，爱好等？

Atani： 我的真名是Mike Dunston,今年22岁，在ORACLE公司任数据库结构工程师，位于加洲的红树林海岸（主要负责JDeveloper产品的构建过程）。我也没什么特别的爱好，尤其是与计算机无关的东西，但我对于模拟器的开发很有兴趣

Ben-J： 你使用的电脑配置是什么？

Atani： 我开发用的机器是：

AMD K6-2 300Mhz，128MB Ram，20GB HD，WinNT 4.0 SP5，DVD Drive, 4xCD-R，SB Live

BBS的配置是：

Intel P-233 MHz，64MB Ram，大约 13GB HD空间，Win95 OSR 2.1，4x CD-ROM

Ben-J： 你目前有什么家用机吗？

Atani： 是的，我现在有下列这些系统：

Sega家用机平台：

Genesis （Model 1）
Genesis （Model 2）
Genesis （Model 3）
SegaCD （Model 1）
2 SegaCD （Model 2）
CDX （US）
2 32x （US）
SMS （Model 2）
PowerBase Converter
*（SMS游戏总是运行在Genesis平台上的）

Nintendo家用机平台：

NES （Model 1）
SNES
Virtual Boy
Gameboy （US）
Gameboy （JA） Playstation （Model 1）
* Playstation （Model 1）

Ben-J： 令人羡慕的收集品！BTW：你对Sega32x有什么看法，会有大的发展吗？

Atani： 我觉得这个系统是很有潜力的，只是没有太多的开发人员和公司愿意把自己的软件放在这个“新的而且未被证明的”的系统上去，这也说明了为什么这个系统缺乏游戏的原因（我相信日版和美版加起来不会超过50个）。[编者注：SEGA公司1994年11月发售的Super 32X是SEGA继SEGA-CD以后为MD制作的第二个add-on。确切的讲Super 32X并不同于SEGA-CD是单纯意义上的周边提升装置，Super 32X实际上是对MD主机系统的彻底升级.有一部分人认为SEGA之所以保留MD只是为了兼容MD的卡带和少附加一个电源。看了Super 32X的硬件规格后，不得不承认这个说法不无道理。Super 32X使用两块日立（Hitachi）的32位元CPU“SH2”，这是一块时钟速率为23 MHz的RISC CPU，其速度可达40 MIPS。而MD的68000和Z80两块CPU已经成为了协从处理器。Super 32X每秒可以处理50，000多边形,硬件支持回旋和缩放。分辨率和MD一样，可同时显示32，768色。音源则在MD的基础上再加了两个立体声声道。使用卡带存储，并且兼容MD。Super 32X还可以将原先不支持存档的游戏进度保存下来。就机能来讲Super 32X已达到了次世代主机的水准。]

Ben-J：你最喜欢的游戏是什么？

Atani：我玩的游戏不多，所以也没什么特别喜欢的游戏。我大部分时间是花在电脑或别的什么事上面，并且我也很少玩我的游戏机（或是模拟器）。

Ben-J：你是如何知道模拟器这个领域的？

Atani：大约4年前，在Sega Genesis的模拟器开始流行以前，我已经接触一些Nintendo的模拟器有段时间了。[注：Sega Genesis就是我们常说的SEGA MD，大陆俗称世嘉五代]

Nesticle是我使用的第一个模拟器，当时我认为它所能作的是那么地不可思议。之后，我停止了关于Sega Genesis的工作和我第一个Sega CD系统及游戏。离开模拟界一段时间后，大约在2年前，我又重新回到了这个领域。[编者注：Nesticle当时是DOS最强的任天堂红白机模拟器]

Ben-J：你的Atani软件——作弊代码，SegaEMU（SEMU），Generator32……你能否说明一下你的抱负？

Atani：我致力于开发出完美的Sega老一代系统的模拟器，这是开发SegaEMU （SEMU）的主要动力。Generator32是个有趣的项目，我正在为这提供帮助。最初的开发人员试图将Generator置于Win32的平台上，由于失去了原代码并且现在也不打算把它放上去，这时我加入了这个项目，并且立即开始工作，在以后的3个小时内对于全屏模式我会有许多工作要做。窗口模式仍然在开发中。[编者注：SegaEMU是Atain主要开发的模拟器，它能模拟Master System, Game Gear, Genesis, SG-1000. Sega CD 和Sega 32x，基本上囊括了所有的SEGA家用机，当然土星和DC是没有支持的，呵呵]

Ben-J：Cool……但是，这是你第一个项目吗？

Atani：不完全是，但目前来说是第一个关于模拟器的项目。你可能还记得大约一年半以前，当我开始做我的模拟器时的一些老项目，那经过了许多修改并已成为我现在的SegaEMU的一部分。这些老项目并不为最终的使用者所见，而且也没放出过，因为那实在是太糟了。然而SegaEMU现在也并不完善，与

我所想的还有些距离。

Ben-J：你会使用什么内核？

Atani：在Generator32中我使用的是Z80中的mz80，DynaRec 68000芯片用在基于Linux的Generator。对于SegaEMU我有许多选择。我现在使用的是我自己的68000芯片，它会调用一些类似于其他一些内核的DynaRec，我会在以后几周在网上得到关于此芯片的信息。这有一个AT68K的新芯片，作为选择，它会对其他一些模拟器的作者在资源规划上有些用。我出处于同样的目的使用Z80，但现在我仍使用mz80。其他的芯片，象68000和z80现在工作的很好，我已经有在这上运行正常的例子：Starscream,Raze等许多。

Ben-J：你是怎么设法把基于Linux的Generator移到Win32上的？

Atani：首先第一步是指出移到Win32上需要有哪些地方被改变。最大部分需要被改变的代码已经从模拟器的主代码中移出了，这就对移到Win32上提供了很大的帮助（感谢James）。所以仅有UI和如何显示画面及声音待解决。其他的大部分代码对于Win32无须改动。

Ben-J：SegaEMU（SEMU）是个伟大的项目！（SegaCD, Sega32x, Cheat Code, Net Play等）现在你需要什么？我们能为你做什么吗？

Atani：正在不断地寻找作弊代码来充实我的作弊代码库Atani Software——作弊代码：http：//cheat.atani-software.net/scripts/CheatCodes.cgi，我需要大量的关于我现在正在做的将于下一次放出的模拟器游戏系统的信息。这些是有待解决的系统：

SG-1000，SC-3000另外在我完成模拟器方面的事情以前我仍需要这些信息：System16，System24，32x，SegaCD/MegaCD，Saturn。

Ben-J： Sega32x是构建于2个日立的32字节，23MHZ的RISC上的……和Sega Saturn的结构一样，这是不是模拟中最大的问题？

Atani： 可能是问题的一部分，一个任何模拟器作者都会面对的问题是如何使各种不同的CPU同步，就Sega32x和Genesis来说，他们有4个CPU还不包括对于VDP 的两个（一个在32X，一个在Genesis）。如果你想添加SegaCD/MegaCD，那你会又多出2件事要处理，CD和另一个比Genesis运行速度快的68000芯片。

Ben-J：VDP（Video Digital Processor——数字图象处理器）是否有可能处理40MIPS（Milliond'InstructionPar Seconde——每秒处理4千万条指令）

Atani：很有可能，我没有看过太多关于32XVDP的信息，但我知道所有的信息都是由SH2芯片计算并传输到一个VDP组的。

Ben-J：对于AGES的截图你有什么看法？http：//ages.emuunlim.com/

Atani：AGES模拟器在模拟Sega 32X的结构上是很有前途的，我现在希望的是它能达到我们所希望的程度。（**编者注：AGES是非常出色的SEGA 32X/CD模拟器**）

Ben-J：顺便问一下，为什么到现在还没有一个关于3DO，Amiga CD32X的模拟器？是模拟它们很困难还是缺乏足够的说明文档呢？

Atani： 对此我不是很确定，我想可能只是众多原因之一。（**编者注：目前3DO都在开发中，而Amiga CD32X模拟器Akiko已非常成熟了，可惜需要注册的**）

Ben-J：将来你最想看到被模拟的游戏机或电脑是哪个？

Atani：SegaCD/MegaCD。自从我发现这个游戏机上有我许多爱玩的游戏后，这就成为我最大的愿望，我想别人也会是这样认为的。

Ben-J：十分感谢你接受这次采访。

本文的最后让我们来看看Atani的Project吧：

1、SegaEMU： 是Atain主要开发的模拟器，它能模拟Master System, Game Gear, Genesis, SG-1000. Sega CD 和Sega 32x，基本上囊括了所有的SEGA家用机，当然土星和DC是没有支持的，呵呵。

2、Laser32： DOS下的街机模拟器，Atani把他移植到Win32平台下

3、DC Generator：DC上的MD模拟器，你可以在DC上玩到MD的游戏！目前最新版是0.34b

4、Generator 32：是Linux上的MD模拟器的，Win32移植版

5、Genital： 是由Trzynadlowski开发的dos下的SEGA MD模拟器，由于作者Trzynadlowski的停止开发，所以Atani把Genital移植到了Win32平台上，目前最新版本是Version 1.2

6、Raine：伟大的街机模拟器Raine彩虹，它模拟了街机TATIO上太多的精典射击游戏了，可惜Raine team也宣布停止开发，所以目前由Atani负责推出Raine32版本。

备注

文中提到的相关模拟器的网站

官方主页：http：//www.atani-software.net

Ages官方主页：http：//ages.emuunlim.com/

金手指代码主页：http：//cheat.atani-software.net/scripts/CheatCodes.cgi

MUGEN热门游戏大串烧

经历了好几期的教学，这次可以稍微休息一下了。打个不是很恰当的比方，就跟功夫修炼一样，在经历了这么一段时间的锻炼后，各位认真的朋友已经有了一定的根基了，接下来就让大家欣赏一下一些高手的演示吧。

MUGEN在两年的发展中，已经远远不是昔日"乱舞格斗"的程度了，在全世界爱好者的共同推动下，有了长足的进步。首先，MUGEN人物的精彩程度已经大大提高，一些近期的主流游戏人物都很快有了MUGEN版，例如KOF2001，Capcom vs Snk，甚至Guility GearX等。而且人物的流畅程度，人物的连招设定，甚至整个系统的模拟都已经是像模像样了，甚至可以和原作一较高下了，不是危言耸听哦，不信自己去下载试试？

另外，以MUGEN开发的完整游戏也开始逐渐发展。不要忘了，MUGEN本来就只是一个游戏开发平台，本来的目的就是让大家开发自己的格斗游戏。所以，Full Game的出现自然是将来的MUGEN发展的潮流和方向。

这期我就对现今存在的一些MUGEN完整游戏做一些简单的介绍。

游戏名称：United
版本：Vision 8
制作者：T.E.S.T.P小组
官方网站：http：//come.to/testp
画面： 4
系统：2
手感：4
原创：2

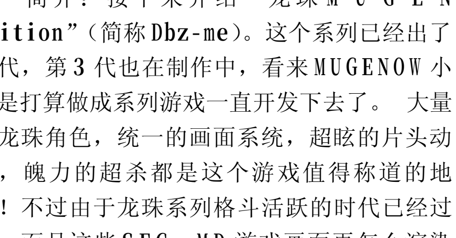


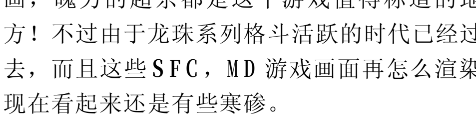
简介：第一个MUGEN Full Game，是Elecbyte的官方合作伙伴Testp小组制作的。目前是第8版，不过这个版本也是很老旧了。有独立的片头，有不错的声音系统，里面的人物有街霸Ⅱ的Guile，三国里面的夏侯惇，KOF里面的Blue Mary，以及Asuaka里的忍，是典型的大杂烩游戏。而且游戏设定和普通MUGEN没有任何分别，所以也没有什么特别的意义，这里也就简单的说说。

游戏名称：龙珠MUGEN Edition（Dbz-me）
版本： 2代
制作者：MUGENOW小组等
官方网站：http：//mugenow.mgbr.net/
画面：3
系统：3
手感：4
原创：4

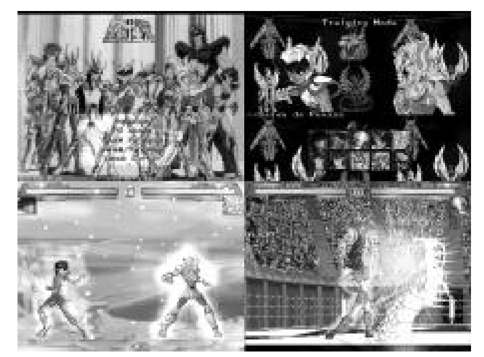


简介：接下来介绍“龙珠MUGEN Edition”（简称Dbz-me）。这个系列已经出了两代，第3代也在制作中，看来MUGENOW小组是打算做成系列游戏一直开发下去了。 大量的龙珠角色，统一的画面系统，超眩的片头动画，魄力的超杀都是这个游戏值得称道的地方！不过由于龙珠系列格斗活跃的时代已经过去，而且这些SFC，MD游戏画面再怎么渲染现在看起来还是有些寒碜。









游戏名称：Saint Seiya
版本： 不明
制作者：MUGEN Italy小组等
官方网站：不详
画面：5
系统：3
手感：3
原创：5

简介：说起龙珠，自然随之而来的就是圣斗士了，我这个年纪的人大都对圣斗士有很深厚的感情。（冥王篇OVA动画就要登场了，11月9日会在日本Sky perfectTV电视台播映，记得留意啊！）和前者不同，圣斗士并没有在任何机种上出过2D格斗游戏，那么他们的图片从哪里来呢？只能是手绘了，根据作者自己的介绍是以一些2D格斗游戏人物为骨架的基础，然后进行绘制。这才是真正的圣斗士Fans啊！每个人物几百张的图片，光是想就知道是个什么样的任务。在他们的无私奉献的基础上，我们有幸能在电脑上体验“天马流星拳”。另外，这个游戏的光影效果突出，圣斗士的斗气等半透明效果很好！招式设定也是有板有眼，绝大多数都是漫画里非常熟悉的桥段。不过令人遗憾的是这个小组的程序员并不出色，人物的手感和动作都比较生硬，从而影响整个游戏的素质。

游戏名称：Tournament Fighters （Genesis Version） Remix
版本： 0.9



制作者：Pioupiou
官方网站：Http：//pioupioud.cjb.net
画面：3
系统：5
手感：5
原创：3

简介：龙珠和圣斗士都不是很让你满意的话，接下来的“忍者神龟”应该可以让你好好的过过瘾！这个由优秀MUGEN制作者Pioupiou独立制作的Tournament Fighters Remix，从格斗手感和系统来说已经是接近商业作品了。独树一帜的选人画面，完全摆脱了普通MUGEN的格局。另外，引入的计分系统也是个不错的创新。虽然是以旧版本MUGEN开发的一款游戏，不过游戏整体的效果的确是十分优秀！

KOF是很多玩家的至爱，全球KOF玩家也是不少。以下介绍的几款KOF同人游戏也是MUGEN full game中的佼佼者。

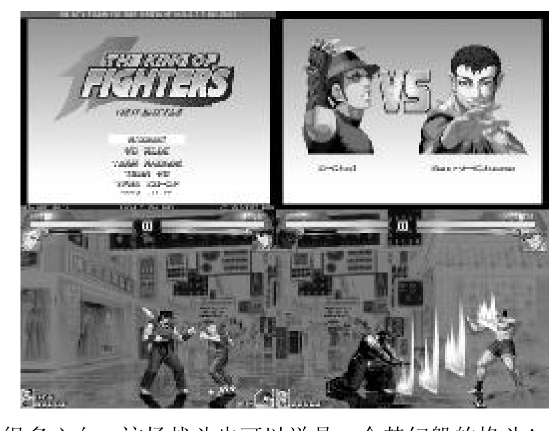
游戏名称：KOF Remix
版本：Version 3
制作者：Yongming
官方网站：http：//www.yxfeida.com/host/mugen/infinitycreation/
画面：4
系统：5
手感：5
原创：3

简介：首先是新加坡华裔作者Yongming的KOF Remix，Yongming是位“老”作者了，在第一版MUGEN发布的年代就有他的Benimaru，Clark98等人物。随着时间的推移，他开始制作他的终极计划，KOF Remix。现在已经发布了三版，第三版前几期杂志光盘有收录，相信大家都体验过。KOF99系的画面，7个人物，每人带有两个援助。唯一的缺点就是比较耗资源，CPU慢点的电脑估计是跑不大顺。



游戏名称：KOF Zillion
版本：beta 0.00005
制作者：MUGEN China
官方网站：http：//mugenchina.mgbr.net
画面：5
系统：4
手感：5
原创：3

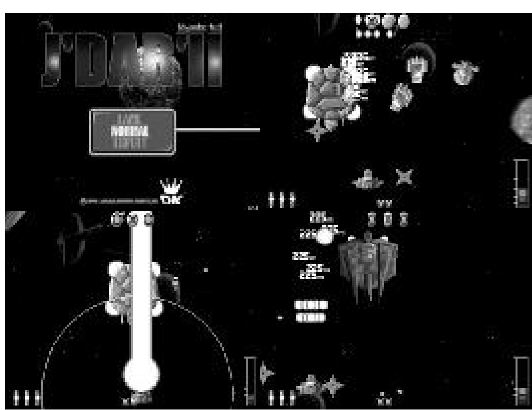
简介：跟着介绍的就是我们MUGEN China小组的KOF Zillion了。虽然起步比较晚，在数个月的工作下，也小有了规模。现在发布的版本是0.00005 beta版，下一版本的工作进展也还算顺利，预计9月中旬可以推出吧。我们的系统是基于KOF2000的系统作一定调整后的成果，将原有双人系统改造为Striker模式，其他模式则无法使用援助。招式方面人物都有一定的原创招式，华丽的潜在能力也是我们的招牌之一吧。



游戏名称：The King Of Fighters New Battle
版本：final
制作者：MUGEN Hongkong
官方网站：http：//mugenchina.mgbr.net
画面：4
系统：4
手感：4
原创：5

简介：再来就是KOF NB的介绍。KOF NB：全称KOF New Battle，是有我的好友MR.S主打制作的。里面出场的人物是KOF风格，而且大家都熟悉，但是里面的人物都没有完整的出现在KOF的游戏中。他们或者是KOF 2000的里援助角色，或者是其他游戏里的知名人物。如何将这些人物完整地画出，MR.S可是花了很多心血。这场战斗也可以说是一个梦幻般的格斗！

看过上面这些2D格斗游戏的介绍，你大概可以感受到MIGEN作为一个2D格斗游戏引擎的强大，看了下面这个肯定更让你大跌眼镜！



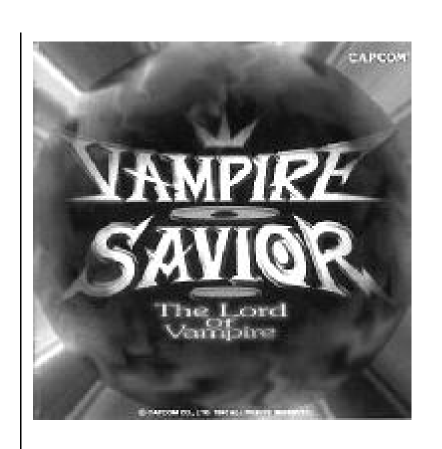
游戏名称：J'DAR-II
版本： 2.0
制作者：KGenjuro
官方网站：http：//www.daddelkingz.de
画面：4
系统：5
手感：5
原创：5

简介：JDarII，不是个格斗游戏，而是个射击游戏！想不到吧，MUGEN除了做格斗游戏外还可以制作射击游戏！老牌制作者德国的KGenjuro 制作。很典型的一个射击游戏，有丰富的子弹系统，有炸弹，有Boss设定。千万别小看，这个游戏的难度还很高呢，不是射击游戏高手别想轻松过关。当然，你不是很在行也没关系，游戏特意安排了一个Lamer的难度，几乎是无敌呢，是不是很体贴啊。

其他还有一些MUGEN游戏，由于版面问题，就先介绍到这里了。

《恶魔救世主》究级技巧

下面要介绍的游戏，是Capcom的知名格斗游戏Vampire系列中的作品——Vampire Savior：The lord of Vampire（美版中又名：Darkstalkers，或者Night Warriors），本系列的中文译名也因为地域差异的原因，分别被翻译为恶魔战士，魔域幽灵，魔域战士，或者吸血鬼猎人等不一而足。但该系列的游戏以其独特的游戏风格，别具特色的系统和人物设定，在世界许多地方享有相当好的声誉并且受到相当一部分格斗游戏迷的热烈欢迎。 本作更是获得了Gamest97年度的格斗游戏大赏第一名，而其中的角色恶魔猎人小红帽（Bulleta バレッタ），也获得了最佳人物赏。这里还要顺便一提，在该大赏中位居其次的作品是国内玩家熟悉到不能再熟悉的SNK作品：King of Fighters 97'。



本系列的背景设定，是在魔界诸强之间发生的争斗，因此游戏中的角色分别是由吸血鬼，僵尸，兽人，亡灵，丧尸，木乃伊等各色异类组成，而各自的造型，风格也是迥然而异。值得称道的就是本作承袭了Capcom一贯的精美优雅的画风，使得这些本应该阴森恐怖丑陋不堪的角色成为人气度颇高的玩家偶像。拥有贵族气质的吸血鬼Demitri，成熟的Morrigan和稚气未脱的Lilith姐妹，可爱的中国丧尸丽丽，酷似佛兰肯的科学怪人Victor，狂野不羁的丧尸吉他手Zabel，充满野性的漂亮猫女Felicia，神奇的蜜蜂女王Q-Bee，日本武士风格的亡灵剑士Bishamon，埃及的法老王Anakris，来自混沌的神秘恶魔猎人Donavan，还有看似天真可爱的小红帽恶魔猎人Bulleta，以及据说是魔界之王的Pyron和善良的机械守卫Phobos，被称为恶魔救世主的Jedah无一不是让人过目难忘的角色。而不同角色在游戏中的表现也与个人风格吻合，形形色色的攻击方式，配合相当有深度的系统和良好的操作性，成为本作一大买点。



下面是关于本作的系统介绍：

●新系统－Impact Damage Gage

不同于大家所习惯的三局两胜的回合制，本作采用了独特的系统：每人拥有二条体力槽，第一条体力被扣尽后，角色会倒地，（此时屏幕出现Down字样，被击倒一方会迅速起身，而另一方可以自由移动但在对方起身前不能作攻击动作，体力也不会增加）而第二条体力被扣尽才算角色被击败。刚被攻击的角色，体力槽中会出现白色闪烁部份，此部份为此时可回复到的范围，会因时间而回复，但受到连续攻击时此范围会一直向后移。换言



之就是在不遭受连续攻击的时候，角色的体力会有一定量的回复。

●进阶防御与防御反击

进阶防御（Advancing Guard）为防御一次攻击的硬直中迅速输入四次攻击指令（即任意攻击键共四次），可弹开攻击的一方，并使攻击者此攻击无法消耗己方的体力，因最后一次按键的轻重不同，所弹开距离亦不同。弹开的对手会产生一定时间的硬直，此时就是反击的好机会了。

防御反击（Guard Cancel）为防御中输入→↓↘ + 拳或脚，(因人而异)，可发出特色的防御反击招式，出招前有短暂无敌时间。(例外：Anakaris 为所有人唯一无防御反击之人)

●起身移动和倒地追加

倒地后 → + 拳或脚可向前起身移动，← + 拳或脚可向后起身移动，无方向键的拳或脚则在原地起身。对手倒地时 ↑ + 拳或脚可进行追加的Down攻击，当然如果对手使用快速的起身移动，这一追加攻击就会落空成为破绽。



●能量（Special Gage）的使用

攻击防御中储存的能量，可做以下数种使用方式：

ES：普通必杀技、指令投等的加强型

（出招法为原本按拳则改按二个拳，脚亦同）

EX：超必杀技

DF：暗黑能力（按相同轻重的拳脚）

●暗黑能力（Dark Force）

每个人都有一招各人特有能力（例外：Lilith 有二种不同的DF），此招通常不为攻击用，而为改变型态之辅助攻击用，且可持续一段时间。而这一系统才是本作的精华所在。

●连锁攻击（Chain Combo）

在正常情形下依次 轻拳→轻脚→中拳→中脚→重拳→重脚 的顺序可形成连锁，空中亦可用同样的方式形成连锁。

●以下为各人物之招式表，以向右为准

EX（Extra Combo）表示超必杀技，DF（Dark Force）表示暗黑能力，GC（Guard Cancel）表示防御反击技。

基本招式：

前冲：→→

疾退：←←

投技：近敌 ← 或 → + 拳（有人亦可用脚）

挑衅：开始钮

1.Jedah （特技：空中前冲撞击）

Dio Sega：↓↘→ + P

Nero Fatica：↓↙← + P

Illa Splinta：空中→↘↓↙← + K 再按P或K

Splecio：→↓↘+ P GC

San Bassale：近敌 →↘↓↙← +中或重K

EX超必杀技

Plovo di Selbo：←↙↓↘→ + 2K 再按K.

Finale Rosso：↓↓ + 2P

DF空中浮游：相同轻重之拳脚同时按

（图一a 、图一b ）



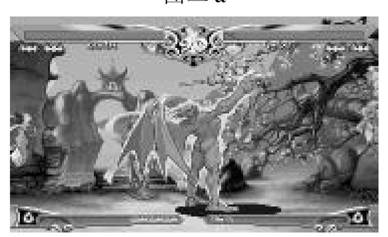
图一a



图一b

2.Q-bee （特技：空中短暂漂浮、滞空、空中导向冲刺）
C -> R：←↙↓↘→ + P
Delta A：↓↙← + K
S x p：连按 K
R.M.：→↓↘+ K GC
C.M：→↘↓↙← + 中P或重P
EX超必杀技
Qj：→↓↘+ 2P
+B：←↙↓↘→ + 2K
DF 空中浮游：相同轻重之拳脚同时按
（图二a、图二b）


图二a


图二b

3.Lilith （特技：高空跳跃↓↑）
Soul Flash：↓↘→ + P
Shining Blade： →↓↘+ P GC
Merry Turn：↓↙← + K
Bow & Arrow：→↘↓↙← + P
EX超必杀技
Splendor Love：→↓↘+ 2K
Luminous Illusion：快速顺按轻P 轻P → 轻K 重P
Gloomy Puppet Show：←↙↓↘→ + 2K (消耗两Levels)
DF 分身攻击：相同轻重之拳脚同时按（轻中/重分别为两种不同模式）
（图三a、图三b）


图三a


图三b

4.Bulleta （特技：二段跳跃、人格变异）
Smile & Missile：←蓄力→ + P或K
Happy & Missile：↓蓄力↑ + P
Cheer & Fire：→↓↘+ P
Shyness & Strike：↓↙← + P (可按紧P增加威力)
Jealousy & Fake：→↓↘+ K GC
Merry go Round：近敌 →↘↓↙← + 中P或重P
Stalking：↓ + 3K
EX超必杀技
Cool Hunting：←↙↓↘→ + 2P
Beautiful Memory：←↙↓↘→ + 2K
Apple Bomb：→↘↓↙← + 2K
DF 乱射：相同轻重之拳脚同时按
（图四a、图四b）


图四a


图三b

5.Demitri Maximoff
Chaos Flare：↓↘→ + P
Demon Cradler：→↓↘+ P GC
Dashing Cradler：前冲时→↓↘+ P
Fallen Angel：↓↙← + K
Stake Throw：近敌转一圈 + 中P或重P
EX超必杀技
Demon Pillion：↓→↘+ 2K


图五 a


图五 b


图六 a


图六 b


图七 a


图六b

Midnight Bliss：↓→↘+ 2P
Midnight Pleasure：快速顺按轻P 中P → 中K 中K
DF 召唤：相同轻重之拳脚同时按
（图五a、图五b）

6.Morrigan Aenslead （特技：垂直冲刺↓↑）
Soul Fist：↓↘→ + P
Shadow Blade：→↓↘+ P GC
Hell Ride：近敌 →↘↓↙← + 中P或重P
EX超必杀技
Valkyrie Drill：→↘↓↙← + K後连按K
Dark Illusion：快速顺按轻P 轻P → 轻K 重P
Missile Shower：快速顺按中P 轻P ← 轻K 中K
Soul Throw：快速顺按→ 重P 中P 轻P →
DF 分身攻击：相同轻重之拳脚同时按
（图六a、图六b）

7.Victor Von Gercenheim（特技：地上中重拳脚按住可放电）（特殊：一般状态下无前冲）
Giga Fist：↓蓄力↑ + P
Giga Smash：←蓄力→ + P
Giga Knee：→↓↘+ K GC
Gyro Shock：↓↙← + P
Mega Shock：近敌↓↘→ + K
Power Bolt Throw：近敌转一圈 + 中P或重P
Short Hop：↓ + 3K
EX超必杀技
Thunderstrike：↓蓄力↑ + 2K
Gerdenheim 3：近敌转两圈 + 2K
DF 凭依现象：相同轻重之拳脚同时按
（图七a、图七b）

8.Bishamon
魂·拔刀术：←↙↓↘→ + P
魂寄：使用魂·拔刀术间按← + P
鬼炎斩：使用魂寄间按→↓↘+ P
辻疾风：使用**Spirit Hold** 间按↓↘→ + P
鬼炎斩：→↓↘+ P GC或**Reverse** 用
居合斩：←蓄力→ + P或K
切舍御免：近敌转一圈 + P
EX超必杀技
鬼首捻：→↘↓↙← + 2P
阎魔石：←↙↓↘→ + 2K
DF强化铠（黄金帷子）：相同轻重之拳脚同时按
（图八a、图八b）

9.Felicia（特技：可停于敌人头上、三角跳）
Rolling Buckler：↓↘→ + P後按P



Cat Spike →↓↘+ P
Delta Kick →↓↘+ K GC
Meter Charge ↓↓+ 2K
Scratching Post 近敌→↘↓↙← + K
EX 超必杀技
Rolling Fury ←↙↓↘→ + 2P
Cat Scratch Fever ←↙↓↘→ + 2K
DF： 相同轻重之拳脚同时按
（图九 a、图九 b）

10.Sasquatch
Big Breath：↓↘→ + P
Wind-Up Punch：→↓↘+ P (按紧 P 增加威力)
Typhoon Kick：→↓↘+ K GC
Ice Fortress：↓↓ + P
Big Brunch：近敌→↘↓↙← + P
Big Swing：近敌转一圈 + K
EX 超必杀技
Thin Ice：←↙↓↘→ + 2K
Freeze Ray：←↙↓↘→ + 2P
Sleigh Ride：近敌转两圈 + 2K
DF： 相同轻重之拳脚同时按

11.Aultbath
Sonic Wave：←蓄力→ + P
Swamp Gas：←蓄力→ + K
Tricky Fish：←←+ K 或 →↓↘+ K GC
Frenzy：近敌→↘↓↙← + P
Oyster Pearls：近敌→↘↓↙← + K
EX 超必杀技
Sea Rage：←↙↓↘→ + 2P
Water Jail：→↓↘+ 2P
Aqua Spread： →↘↓+ 2P 或 2K
Scissor Smash：↓↓+ 2P (使用 3 Levels)
DF： 相同轻重之拳脚同时按

1 2 . 丽丽（特技：可空中前后冲）
暗器炮：↓↘→ + P
反响器：↓↙← + P
旋风舞：→↓↘+ P GC
放天击：近敌 →↘↓↙← + P
EX 超必杀技
地灵刀：←↙↓↘→ + 2K
天雷炮：快速顺按轻 K 重 K 中 P 中 P ↑
中华弹：←↙↓↘→ + 2P
D F 大爆走（离猛魂）：相同轻重之拳脚同时按
（图十二 a、图十二 b）


图八 a


图八 b


图九 a


图九 b


图十二 a


图十二 b


图十三 a


图十三 b

13.Anakaris（特技：滞空、多段跳跃、空中一招多发、端对端移动）（特殊：无摔技、无防御反击技）
棺之舞：↓↓+ P或K
王家制裁：空中↓↘→ + P
颜面灵吸：↓↙← + K
颜面灵吐：使用颜面灵吸间↓↘→ + K
正前攻击：←蓄力→ + P
法老之咒：↓↘→ + P
EX超必杀技
真实之言：→↓↘+ 2P
奈落之穴：←↙↓↘→ + 2K
法老之术：快速顺按中K 轻P ↓ 轻K 中P
法老之术2：快速顺按重K 中P ↓ 中K 重P (使用2 levels)
法老之术3：快速顺按重K 中P 轻K ↓ 轻P 中K 重P(使用3 levels)
DF分离攻击：相同轻重之拳脚同时按
（图十三a、图十三b）

14.Gallon
Luna's Hammer 1：↓↘→ + P
Luna's Hammer 2：→↓↘+ P GC
Double Hammer：使用Luna's Hammer间 按方向键 + P
Flame Kick：↓蓄力↑+ K
Nunchaku Flail：↓↙← + P(後连按P)
Rolling Wolf：近敌 →↘↓↙← + K.
Short Hop：↓+ 3K
EX超必杀技
Dragon Cannon：←↙↓↘→ + 2K.
Luna's Slash：快速顺按轻P 中P → 轻K 中K
DF残像攻击：相同轻重之拳脚同时按


图十五 a


图十五 b

15.Zabel（特技：空中前后冲）
Helicopter：↓↙← + K
Death Dance：↓蓄力↑ + K
Hell's Gate：←↙↓↘→ + K
Death Phase：→↓↘+ K GC
Coffin Maker：近敌→↘↓↙← + P
EX超必杀技
Evil Slash：→蓄力← + 2P
Death Voltage：→↘↓↙← + 2K
Hell Dunk：→↓↘+ 2P
DF最终形态：相同轻重之拳脚同时按
（图十五a、图十五b）

16.Donovan
Sword Impale：↓↙← + K
Sword Release：使用Sword Impale间↓↙← + K

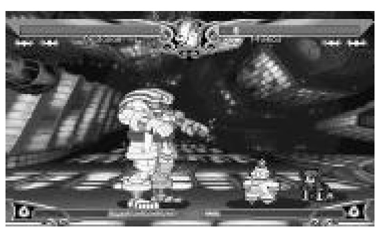


Thunder Sword：使用Sword Impale间↓↙← + P
Grappling Sword：近敌→↘↓↙← + P
Blizzard Sword：←↙↓↘→ + P
Flame Sword：→↓↘+ P GC
Lightning Sword：←↓↙+ P
EX超必杀技
Spirit Crusher：←↙↓↘→ + K
Immortal Demon：快速顺按中P 轻P ← 轻K 中K
DF：相同轻重之拳脚同时按
（图十六a、图十六b）


图十六a


图十六b

17.Phobos
Plasma Beam：↓↘→ + P或K
Missile Launch：↓↙← + P
Electric Mine：空中↓↙← + K
Circuit Breaker：近敌 →↘↓↙← + P
Genocide Falcon：←↓↙ + P
Tech Shield：→↓↘+ P GC
EX超必杀技
Gatling Assault：→↓↘+ 2K
Taser Field：←↓↙ + 2K
DF：相同轻重之拳脚同时按
（图十七a、图十七b）


图十七a


图十七b

18.Pyron
Soul Smasher：↓↘→ + P
Zodiac Fire：→↓↘+ P GC
Orbital Blaze：空中↓↙← + K
Galactic Voyage：←↓↙+ P或K
Burning Planet：近敌 →↘↓↙← + P
EX超必杀技
Cosmic Disruptor：←↙↓↘→ + 2P或2K
Cosmic Destroyer：→↓↘+ 2K
DF：相同轻重之拳脚同时按
（图十八a、图十八b）

恶魔战士系列，作为Capcom的异色2D格斗系列，在世界范围内一直受到相当的欢迎与好评（特别是在欧美地区）。而国内的玩家由于种种原因，很难有和这个系列的街机见面的机会，但是本系列的出色之处是无论如何不可抹煞的，因此凭借CPS2模拟的成功，我们能够得以在自己的PC上玩到这款作品，甚至，可以通过kaillera server/client来与世界各地的玩家一较高下。因此，在这次的格斗乐园栏目中，笔者向大家推荐了这款Vampire Savior。

上面的出招表，同时包括了Vampire HunterⅡ和 Vampire SaviorⅡ中的角色出招，所以无论您玩的是哪一作，都可以在其中找到您需要的出招。而文中的图片，分别是各命角色被Anakaris的皇家制裁和Demitri的Midnight Bliss命中后的效果，从中我们也可以看出Capcom的搞笑手段和在细微之处的用心。好了……这次就到这里，希望大家喜欢。**（本期光盘附送此游戏）**


图十八a


图十八b

各位好！因色龙挟稿费与板菜向威胁，在下神猫Masterz从本期起将负责游戏原声这个版块（可怜本猫又穷又没有MM还要被色龙奴役……）。长去我们EZ的人估计都知道本猫是负责游戏原声区的，由于色龙那里接到了海量要求开设游戏音乐专栏的信件（其中不乏威胁恐吓），所以这个栏目就自然而然产生了而本猫也被推向了最前线……因为是临时接到色龙的命令比较仓促，而且这有是本猫第一次做这种栏目可能会有不足之处所以还请各位多包涵。在下会在今后的日子里全心全意的为人民服务奉上更多更好的OST和AST。今后还请各位多多指教！



音乐才女——菅野よう子





各位在玩游戏的时候，一定都听过游戏中的背景配乐吧。一个好的游戏和动画都要有好的剧情和音乐来加以衬托，每当游戏玩到一个比较震撼或者感动玩家的地方游戏的配乐都在其中其了举足轻重的作用。所以说一个精品游戏也要有日本有很多游戏、动画和POP的音乐制作人，但是在众多音乐制作人当中菅野洋子小姐算是相当突出的一个人！

在5月19日生于日本宫城县的菅野洋子（菅野よう子），是日本一位真正的音乐奇才（喵！！！！！本猫所崇拜的YOKO姐姐^^），她的曲子超越了所有的界限与规范。最让人惊奇的是她的曲风惊人的丰富，不管是任何的形式，或者属于任何文化的音乐，对于她都是一件轻而易举的事情。在菅野洋子的乐曲中广泛的融合了亚、非、欧、北美、南美的音乐，这些音乐都以独特的面貌出现在菅野的曲子里面。从交响乐到爵士，从歌剧到流行曲，从原音（Acoustic）到电子乐，从传统到现代，都是菅野洋子恣意挥洒的范畴。而且在近几年她还在自己的作品融入了许多宗教音乐（或者是唱诗班的合唱之类的）与其它一些形式比较前卫的意识流音乐（如《罗德岛英雄骑士传》的片头曲“奇迹の海”与《大航海2》中在印度的音乐等）。更不可思议的是，虽然横跨了如此广泛且大相岐异的音乐领域，菅野专业而高超的作曲技巧却丝毫不受影响。她不是个样样皆懂却无一精通的作曲者，而是在各方面都登峰造极的音乐全才大师。纵横古今，像她这样能持续不断地创新，完全不受任何限制所囿的天才实在是非常罕见。综合上述的理由，有的发烧友认为菅野洋子是本世纪最伟大的作曲家之一。

当她还在早稻田大学中就读的时候，她的专业音乐生涯就已经开始了（强人就是强人）。1987年她加入第一个乐团－“Tetsu 100%”当键盘手，一直到1989年该团解散为止。88年菅野洋子踏入了她踏出了为游戏配乐的第一部——她进入了日本光荣（Koei）公司成为一位作曲家，并且为他们制作了许多早期PC的策略及历史模拟（historical simulation）游戏音乐，包括所有《信长之野望》及《大航海时代》系列的配乐（现在的《大









航海**4**》可不是她做的啊！）。虽然游戏和音乐效果基于当时硬件所限制约了洋子小姐的发挥，但是她能在有限的硬件发声机能之内做出了相当完美的音乐真的是值得我们所崇拜的。之后他还陆续完成了**FC**与**PC**版《三国志》**1**到**4**代、《信长之野望》、《独立战争》等游戏的大部分配乐并广受好评。在当时《三国**2**》和《大航海**2**》的**BGM**是最有特色最值得推荐的；在三国的**BGM**里菅野洋子她参考中国古典民乐及西方交响乐并将起相融合做出了极负有特色的中国特色的交响式**BGM**（这点在之后的三国系列的**BGM**里也有体现。）**1994**年（从这之后他们极少为游戏配乐了，喵！可惜可惜啊……），她独力完成了生平第一张动画音乐专辑《**Macross Plus**》，看过的各位是不是对片头的一段清唱记忆十分深刻呢？而且动画里面的音乐也是非常地完美，本片在欧美的反响也是极为强烈，评价很高（竟然能征服异常挑剔的欧美观众，洋子小姐果然是高手）。同年她离开光荣公司（所以之后的大航海和三国、信长野望系列的配乐风格变了。虽然新版游戏里面还是遵循当年菅野洋子的曲风和理念去模仿。但是很难再早到当年的那种神韵了……），并且以身兼作曲家、编曲家以及音乐制作人的身份，从事动画、真人电影、纪录片、游戏的配乐，以及艺人专辑的制作。她随**NHK**（日本民间联合放送）来到中国为电视记录片创作了**NHK**スペシャル《中国**12**億人の改革開放》（日本**NHK**电视台作的记录片之中国篇的原创音乐集）这个音乐集。她同时也是音乐团体“**Samply Red**”的一员，制作了一些电视广告的音乐。不过，动画音乐仍是她最主要的焦点所在。《**Macross Plus**》、《**Memories**》、《天空の**Escaflowne**》、《**COWBOY BEBOP**》以及最近的剧情、音乐一流但机体设定极受争议的《**TURN A GUNDAM**》的配乐（就是传说中人称“猪头高达”和“水壶高达”的那部）等动画，都是她分别与以色列爱乐、捷克爱乐、及华沙爱乐交响乐团合作所灌录的作品。除了她个人的作曲活动之外，菅野ようこ子也是位多产的编曲家和演奏者。她的职业生涯中，曾参与了三、四十张日本流行音乐、数个电视节目以及一些动画歌曲的编曲及演奏工作（宫崎骏的大作“红猪”的片尾曲，也是她负责编曲的）。菅野洋子的演奏活动大都是以钢琴为主，不过她似乎也能弹奏所有的键盘乐器，例如钟琴（**Celesta**）、手风琴**Accordian**）以及大键琴（**Harpsichord**）等等。

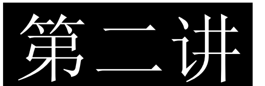


菅野也常常会和一些音乐家合作，通常我们最常看到的是沟口肇和新居昭乃这两位天才高人。以后的栏目里本猫会逐一为各位介绍的这两位高人。**本期给大家提供的是《大航海时代2》的OST。**本专集里面收录了**2**代**98%**的音乐，其曲风幽雅、细腻而且部分音乐具有民族特色。开场音乐“オープニングー果てしなき航海ー”雄壮、高昂给人一种即将要仰帆远行的感觉很符合大航海这个主题；结束曲“七つの海～”旋律轻快、优美。

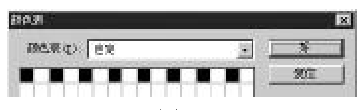


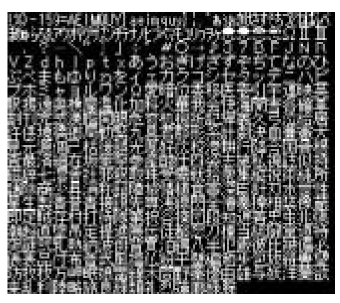
好了本猫就说这么多了，如果有任何意见和建议的话就发**MAIL**或者**Q**本猫吧！**Mail**地址：master_zou@hotmail.com QQ:421117。

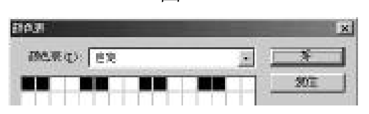
一步一步教你汉化PS游戏

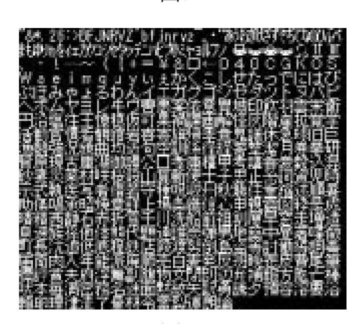


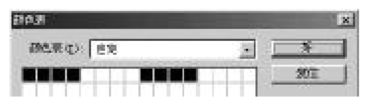
第二讲

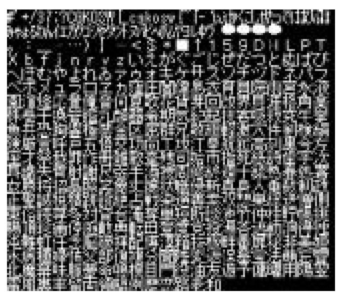

图一


图二


图三


图四


图五


图六


图七

首先让我先来揭晓上次问题的答案，那些失踪的字符其实就藏在那副图片中，只是无法直接看到而已，现在希望你可以跟着我一起动手把它们找出来。**在本期配套光盘的目录中你可以找到一个叫Data_3954_1.bmp的文件**，它就是用TIMCOL导出的《妖精战士III》的字库图片，现在我们用PHOTOSHOP打开它，点击“图象”－“模式”－“颜色表”，可以看到如下的颜色表

对应的字库图如（图一）

然后按（图二）修改颜色表就可以看到对应的字库图

颜色表2（图三）

字库2（图四）

颜色表3（图五）

字库3（图六）

颜色表4（图七）

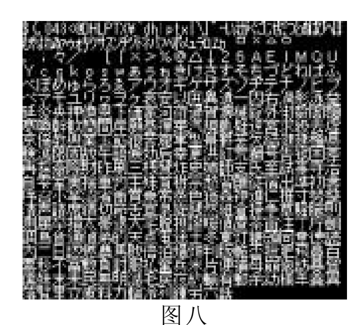
字库4（图八）

怎么样，是否觉得很神奇呢？

如果你在你要汉化的游戏光盘中找到了TIM格式的字库，那你是非常幸运的，因为事实上使用这种字库格式的游戏也不是非常多，还有更多的游戏会使用自己所特有的字库格式。由于光盘的容量非常地大，要在数百兆的数据中查找未知格式的字库是比较困难的。一个缩小查找范围的方法是在光盘中查找文件名中有“FONT”、“FNT”和“FON”的文件，通常这就是我们要找的包含字库的文件。可惜的是PS光盘的文件命名通常不是非常友好的，有时整个光盘上会找不到任何的数据文件，遇到这样的游戏大家都会感到束手无策。

现在我要来讲一个缩小数据搜索范围的通用方法。我们知道在计算机中任何要被处理的数据都会从外部存储器中读入到内存中，在PS上也不例外，通常我们总可以在内存中发现我们最关心的数据。现在的问题是我们如何获得PS机在运行时的内存数据呢？我们当然不可能购买到昂贵而稀有的PS调试设备，但是我们却有一个更好而且免费的工具，那就是模拟器。我们现在要用到的第一个PS模拟器是PSEMU PRO（**可以在配套光盘的目录找到它**），作为一个已经停止开发的早期PS模拟器，现在依然还在使用它的人恐怕很少了，不过它的一个特殊功能对PS游戏汉化却有着特殊的作用。首先我们先使用PSEMU PRO来运行你所要汉化的游戏（具体的配置和使用方法我不多说了，大家可以看网上的相关资料），当屏幕上出现你所感兴趣的东西的时候（通常我会选择出现我要查找的对话时），按ESC键暂停游戏回到软件的主画面，然后点击“Haction R.”按钮，再点击弹出窗口中的“Init Search”按钮，这时在PSEMU PRO的运行目录中的HactionR子目录中就会生成一个大小为2兆的名为Prevsrch.hcr的文件，这个文件就是PS在暂停运行时的内存影象（图九）。

不过PSEMU PRO的兼容性确实不是很好，很多游戏在这个模拟器上是无法正常运行的，常常使得这个方法失效，所以大家自然会将目光转到那几个依然在开发的PS模拟器上，那么它们是否也有同样的功能呢？我们知道在PS模拟器中ePSXe和AdriPSX都有方便的即时存盘功能，即时存盘的原理其实就是将模拟器模拟的PS机的内存和CUP寄存器内的数据以文件的形式保存起来，以便在读入存档时恢复之前中断的现场，因此在模拟器的即时存档文件中肯定是包含了全部的PS内存数据的。可惜的是在所有版本的ePSXe和最新版本的AdriPSX中，即时存档的数据都是经过压缩后储存的，也就是说如果不了解文件的解压缩方法是看不到我们所需的数据的。幸好在AdriPSX的早期版本（在本期配套光盘的目录中有AdriPSX 01.06.15中，即时存档数据是未经过压缩的，而这正是我们所需要的，你所要做的仅仅是在游戏运行到恰当的地方时按下F4键保存记录既可。另外大家如果比较PSEMU PRO生成的文件和AdriPSX生成的文件会发现，后者要比前者大很多，大约有4兆多，这是因为PSEMU PRO生成的文件仅是PS主内存中的数据，而AdriPSX的即时存档文件则包括了PS内存、PS显存、寄存器等其他数据。由于字库数据不仅仅出现在PS内存中，有时它也会以贴图的形式存放在PS显存中，所以使用AdriPSX的即时存档文件来查找字库是目前我所认为的最好方法。有一点要特别说明一下，在文件的尾部的字库是BIOS字库而不是自带字库，大家不要搞错了。


图八

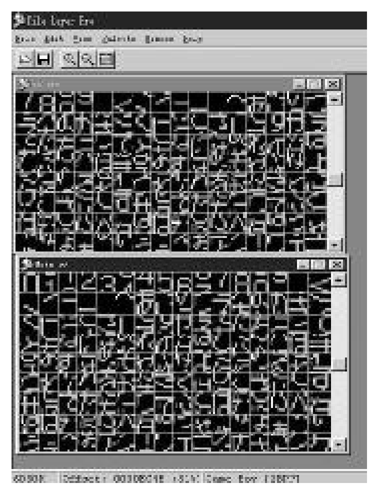
图九

字库的显示

找到了游戏使用的字库位置，下面的任务就是写个程序来显示它，这个工作虽然TPL也可以干，但由于PS自带字库的格式是多种多样的，有些情况下TPL会无法胜任，而且自己编写字库显示程序有助与我们进一步了解字库的结构，为下一步写入字库作准备，在字库中我们通常要了解的是单个字的宽度、高度和色深(也就是每个点有几种颜色、或者说由几位的数据来表示一个点)，这些我们可以通过观察游戏的运行画面来了解到。下面我挑几个不同的游戏来举例说明一下。

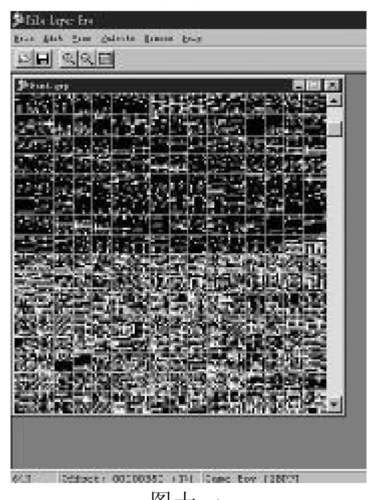
1、《武藏传》

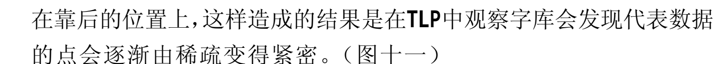
在AdriPSX的即时存档文件的25F600H附近用TLP可以看到字库，用16进制编辑器在该位置查到其数值为 02H 00H 02H 00H 04H 00H，然后到光盘的所有文件中查找该数值串，我们可以在MAIN.CD文件的30ECECH处找到，然后用TLP查看该处，可以确定字库就在该位置。通过观察游戏的截图，我们可以知道游戏中的字体是11X11的双色（1BPP）字体，而且因为可以用TPL的2BPP模式正常的显示，所以字符每行的宽度应该是2个字节，也就是16位，剩下的就是写个程序将它显示出来了。（图十）

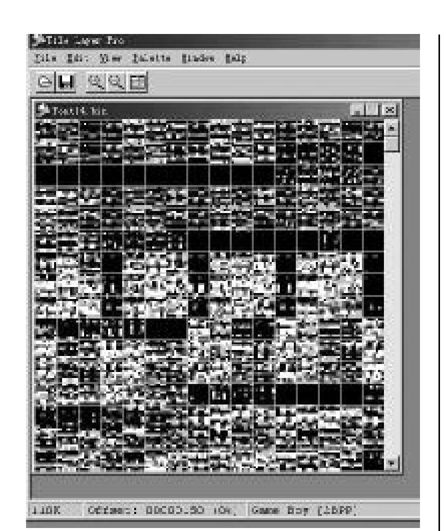

图十

2、《西游记》

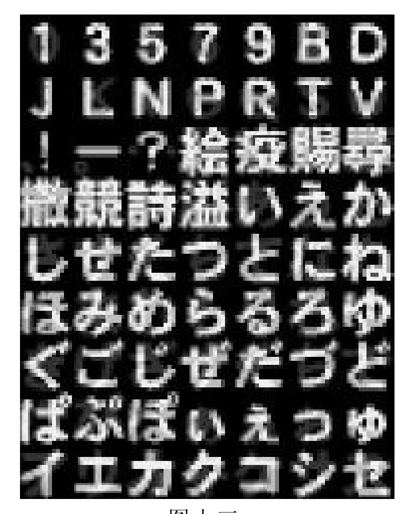
在这个游戏的光盘的Grp目录中有个Font.grp文件，从文件名就可以断定它是字库文件，不过用TPL打开的话，会发现根本看不清楚，这也许会给大家一个误解，以为字库是被压缩过了的，其实不然，这个字库只是结构比较特殊而已。如果我们仔细观察的话，我们可以发现一个大多数字库都具有的特征。我们知道在字库中文字的排列通常是有规律的，一般标点符号、数字、英文字母、日文字母会排列在靠前的位置上，而日文汉字会排列


图十一





图十二



图十三

在靠后的位置上，这样造成的结果是在TLP中观察字库会发现代表数据的点会逐渐由稀疏变得紧密。（图十一）

其实上《西游记》的字体和《武藏传》的字体一样都是11X11的双色（1BPP）字体，如果象《武藏传》一样每个字的横向使用2个字节（即16位，可以表示横向的16个点）来表示的话显然会有5个位的数据是浪费的，所以在《西游记》的字库中每个字的横向只使用1.5个字节（即12位）表示，举例说明，如果数据是24H 04H 80H的话，240H表示的是某字的上一行，而480H表示的是某字的下一行，这也正是TPL无法正常显示字库的原因。

3、《放浪冒险潭》

虽然光盘中的文件都被设置成了隐藏的，不过使用前文提到的方法我们依然可以轻松的看到它们，在MENU目录中我们可以找到一个有趣的文件Font14.bin，显然它应该是一个字库文件，而且是应该用于菜单显示的，而那个14我推测应该是表示字体是14X14的吧。通过观察游戏的运行画面我们可以肯定这一点，而且可以发现字体是4色（2BPP）的。但是使用TPL观察会发现结果相当混乱，看不到任何的字体。（图十二）

通过不断的尝试我们会发现它使用的是宽度位64的16色的一个位图（BITMAP）格式，放大显示的结果如图十三。

很显然，这个图片和我们在《妖精战士III》中找到的字库类似，也缺少了部分的字符，但如果仔细观察的话会发现，这些字符是以较暗的颜色隐藏着的。具体的原因不在此浪费篇幅说明了，想知道详细情况的话可以看看本教程附带的字库显示程序源代码。要顺便说明的是该游戏还有另外一个字库，有兴趣可以自己找找看。

4、最终幻想——战略版

可能因为都是SQUARE的作品的缘故，光盘的目录格式和上面的《放浪冒险潭》非常类似，在Event目录中我们可以找到Font.bin这个字库文件，而且很类似的用TPL也无法看清楚任何字体。通过观察游戏画面我们可以知道如果包括阴影的话字体是10X13的4色（2BPP）字体，事实上我们可以将该字库看作宽度为5的4色位图来显示。

5、牧场物语

和上面的几个游戏不同，《牧场物语》的字库不是驻留在PS的主存中的，而是以贴图的形式存在于PS的显存中的，也就是说，我们可以在AdriPSX的即时存档文件的头部找到这些数据，事实上我们可以把整个PS显存看成一个宽度为2048的256色位图来显示和查找其中的字库，不过由于我还依然不清楚PS贴图在光盘中的压缩存放格式，所以暂时还无法汉化此类游戏。下图就是用程序显示的PS显存中的内容，因为没有使用正确的调色板，所以是黑白的（图十四）。

图十四

在本期配套光盘可以找到以上五个游戏的字库显示源程序fontview.zip，大家可以参考一下。另外如果在PS内存文件中找到了字库，而在PS光盘中找不到对应的数据，那么要注意了，这个字库可能是压缩存放的，关于数据的压缩和解压缩会在以后提到。字库的查找和显示现在就讲完了，下次我会开始讲解脚本的查找和提取。

便宜才是硬道理

——自己动手打造GBA FLASH烧录系统

从网上许多模拟器论坛里的消息来看，大多数GBA用户都没有自己的FLASH烧录系统。买卡带固然是一件痛苦的事情，但FLASH烧录系统的高昂售价也足以令我们这些腰包瘪瘪的人望而却步。有句话说的好：便宜才是硬道理。自己动手打造一款便宜的FLASH烧录系统也不是不可能的，并且是充满乐趣的。下面我将作具体的介绍。

一、可能性

以前买过一些D版的GB卡带，很是便宜，并且又发现，很多D版卡带不像原装卡带一样采用ROM存储游戏，而是使用FLASH芯片来存储游戏。同样，市面上很多D版GBA卡带也采用了FLASH芯片作为存储器。什么是ROM呢，字面的含义是只读存储器，意思就是只能读取芯片内的数据，但不能把芯片内的数据擦除，也不能将另外的数据写入到芯片中去。ROM通常采用掩膜工艺制造，成本较低，适合于专用芯片的大批量生产。FLASH则是可反复擦写的存储器芯片。因为有很多D版卡带采用FLASH芯片作为存储器，这就带来了一种可能性，就是我们可以通过改造把它变成一块FLASH卡带。


GBA LINK烧录系统

一套完整的烧录系统，除了FLASH卡带外，还需要烧录器。这里使用了GBA LINK作为烧录设备。这样，我们就用一块D版卡带和一台GBA LINK组成了一套最廉价的GBA FLASH烧录系统。

采用这种方式具有很多优点：

1.价格低廉，64M的D版卡带售价一般是xx元，128M的售价是1xx元。GBA LINK的价格为98.00元。一盘64M卡带+GBA LINK组成的烧录系统价格仅为1xx元，这种价格差不多所有人都可以接受。

2.货源充足，如果以数量而论，市面上的D版卡带数量绝对远远超过任何一种FLASH卡带。我们知道生产成本与批量有极大的关系，这大概也是D版卡带便宜的原因之一吧。

3.还有一点就是GBA用户手头多多少少都会有几盘这种卡带。旧卡重新利用也是很不错的选择，你可以轻易地拥有多盘FLASH卡带。游戏店恐怕也会有不少旧卡或积压卡带，如果能够改造成FLASH卡带，写入新游戏供租卡使用，也能带来不少经济效益。

4.耗电量小，改造成FLASH卡带后，耗电量并没有变化，与标准卡带相同。而普通的FLASH卡带耗电量都会大一些的。

5.体积小，重量轻。这种卡都是小卡，符合多数人的习惯。GBA LINK的体积也很小，携带很方便。

6.保护金手指。GBA LINK是通过GBA的通讯口对卡带进行编程的，因而卡带无需经常插拔，能够有效的保护卡带的金手指，最大限度地防止出现接触不良的问题。

7.GBA LINK烧录无需外接电源，使用方便。

8.烧录速度快。

9.存档的兼容性，为兼容所有的存档方式，需要两块FLASH卡带，一块FLASH方式的，一块SRAM方式的。采用FLASH存档的游戏写入FLASH方式的卡带，采用SRAM存档的游戏写入到SRAM方式的卡带中，这种方式与采用单卡用硬件模拟各种存档的方式相比绝无不兼容现象。

10.支持FC游戏，GBA LINK本来就可以在不插卡的情况下玩大部分的FC游戏，现在有了FLASH卡带，就可以把FC游戏烧录到FLASH卡带里面来使用

了。这样就可以支持POCKETNES支持的所有FC游戏了，并且解决了FC游戏的进度存储问题。

11.支持GBA格式的电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等功能。

二、改造的原理

对于普通卡带，只能读取卡带中的数据。对于FLASH卡带，则可以改写卡带中的数据。改写卡带的数据实际上是改写卡带上FLASH存储芯片中的数据。对于FLASH芯片，要读取数据或者擦除数据或者写入数据，需要控制一些管脚来满足某种时序关系。要完成擦除和编程操作则必须能够控制WE引脚，但读取操作的时候就不需要。因为普通的卡带设计的时候并不需要擦除和编程的功能，因此将WE引脚与电源VCC连接到一起，让WE始终为高电平，从而屏蔽掉了擦除和编程的功能。我们要做的就是要恢复这个功能。这就是要将FLASH芯片的WR引脚与电源VCC分离，并将它与GBA卡带的第3脚连接起来。GBA卡带的第3脚的功能是WR，我们可以通过这个引脚去控制FLASH芯片的WE，这样就可以完成对卡带FLASH芯片的改写了。

但是必须明白改造有个大前提，就是要求被改造卡带的主存储芯片必须是FLASH类型的芯片。这也是为什么要采用D版卡带的原因，因为Z版卡带用的都是ROM，根本没有改造的可能性。D版卡带则有相当一部分是采用FLASH芯片的。

三、具体的改造方法

根据上面的原理，我们就可以做出具体的改造了。

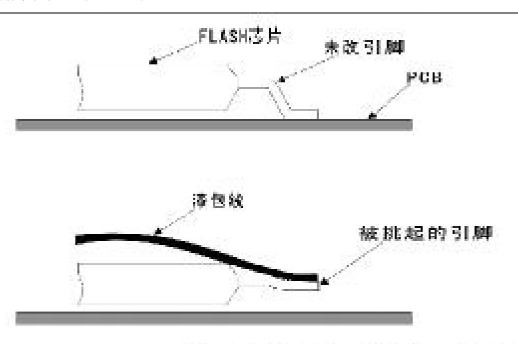
例子一、黄金太阳卡带的改造



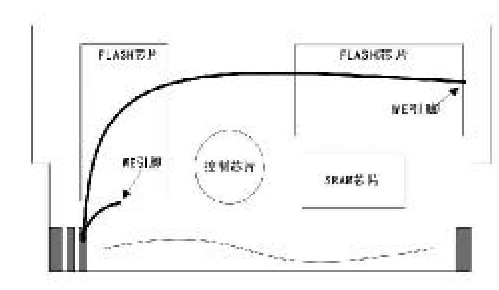
黄金太阳卡带外观

手头这盘D版的黄金太阳卡带采用了富士通公司的FLASH芯片，型号为MBM29DL322TD。大家都知道，黄金太阳是采用FLASH方式进行存储的，FLASH芯片是不需要电池来保持数据的，但市面上能买到的D版黄金太阳卡带大部分都有电池，这是由于D版卡带采用了硬件模拟的方式，用SRAM芯片来模拟FLASH存储方式，因而需要电池来保持数据。因此实际上要把它看作FLASH存储方式的卡带。（注：可能有某些D版黄金太阳卡带对游戏做了修改，那么这种卡带应当属于SRAM存储方式。要区分这两种存储方式，可以利用GBA LINK软件的读SRAM进度功能，如果提示：不支持这个卡带，说明是FLASH存储方式，否则为SRAM存储方式。）

这里的MBM29DL322TD为48脚TSOP1封装芯片，查数据手册可知，该芯片的第11脚为WE。我们需要把芯片的这个引脚与VCC分离，然后将这个引脚与GBA卡带的第3脚连接到一起。实际操作是用电烙铁尖熔化这个引脚的焊锡，同时用小号的缝衣针将该引脚向上挑起即可。

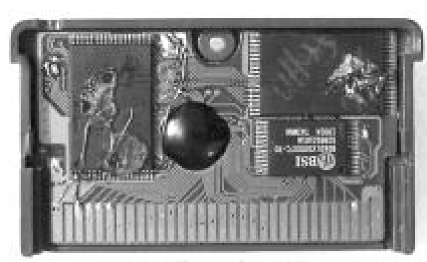


FLASH芯片引脚焊接示意图



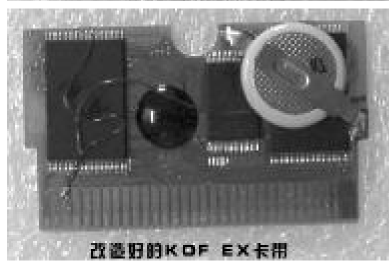
FLASH卡带改造示意图

因为有两个FLASH存储芯片，因此两个芯片都应做同样的处理。需要注意的是，由于漆包线焊接到了卡带的第3脚上，这个焊点会令卡带的上盖合不上，因此需要对卡带上盖作一个小的处理（就是在焊点对应的地方切出一个凹槽）。不过对于有些卡带，它的第3脚上面有过孔，这样漆包线可以焊接到过孔处，这样就不会影响上盖了，上盖也就不需要处理了。


改造好的黄金太阳卡带

例子二、KOF EX卡带的改造


KOF EX卡带外观


改造好的KOF EX卡带

这盘KOF EX卡带是标准的SRAM存储方式的卡带，可以看出主存储芯片采用了48脚TSOP封装。但是两片主存储芯片上的字都被磨去了，因而无法判断是哪个公司的芯片。这是一个比较棘手的问题，我们不知道它是ROM芯片还是FLASH芯片，就算是FLASH芯片也不知道是哪个公司的。看起来这个问题不太好办。不过解决问题的方法还是有的。首先我们假定它是FLASH芯片，然后根据按照这种TSOP封装的标准管脚功能找到那条假定的WE引脚。接下来的工作是把WE引脚与VCC分离。然后用漆包线把WE引脚与GBA卡带的第3脚连接到一起。

接下来，打开配套软件。运行软件中的“自动检测卡带类型”的功能，等待几秒钟，程序给出提示：检测到富士通公司的芯片。好了，现在我们可以确认已经改造成功。在以后的烧录操作中，在卡带类型选择项选择富士通芯片即可。

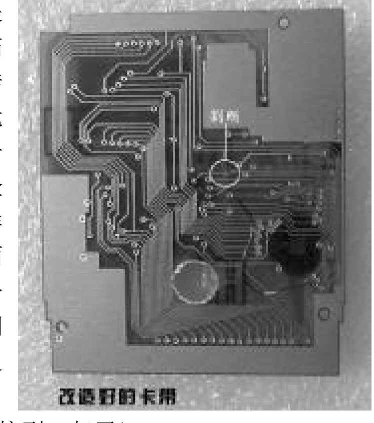
例子三、64M的SMART CARD（聪明卡）的改造


64M的SMART CARD（聪明卡）外观

聪明卡本来就是FLASH卡带，它可以支持FLASH存储方式和SRAM存储方式，两种方式通过开关来切换。

聪明卡采用的是INTEL公司的FLASH芯片。型号为28F640J3A。芯片采用56脚TSOP封装。查数据手册可知，该芯片的第55脚为WE。对于普通的D版卡带来说，这个脚都与VCC连接在一起，但对于FLASH卡带来说，要对这条引脚加以控制，所以这张卡带中的FLASH芯片的WE引脚并不是接VCC，而是与控制芯片连接在一起的。

测量一下，可以发现第55脚到控制芯片之间经过了一个过孔，卡带的第3脚上面也有一个过孔。（所谓过孔，是电路板上的铜箔为了从一个面转到另外一面，就在电路板上钻一个小孔，孔做金属化处理，这样孔的正反两个面就导通了，两个面上的铜箔分别连接到孔的正反两面的焊盘上，两面的铜箔就连接到一起了）



改造好的卡带

这样一来，使得改造变得非常简单。因为过孔比芯片的引脚要大的多，焊接起来也方便。我们只需要把第55脚到控制芯片之间的铜箔从过孔之后割断，然后把第55脚旁的这个过孔与卡带第3脚上面的过孔连接到一起就行了。

小结：

对于D版卡而言，你手中的卡带可能会跟例1、例2改造的这两种卡的结构有所区别，所用芯片也可能有所不同，这就需要具体问题具体分析了，如果在改造中遇到困难，可以和我们联系，我们的网站上也会不断增加更多种类型的D版卡带的改造方法。

例三中的64M的SRMAT CARD（聪明卡）在市面上很常见，价格也很便宜，可以完全参照上面的改造方法。

四、软件的使用

GBA LINK有两根引出电缆，一根用于连接计算机的并口，一根用于连接GBA的通讯口。无需其它的外接电源。使用时将GBA LINK上的并口电缆插在计算机的打印口上，GBA电缆插在GBA顶端的通讯口上即可。

GBA LINK连接好后，打开GBA的电源，软件会提示检测GBA LINK。这表示连接无误，GBA LINK工作正常。

当我们要把一个ROM写入到卡带中时，需要进行以下操作：



GBA LINK程序的新增功能

首先要让GBA LINK进入等待连接模式。进入的这种模式的方法是：首先同时按下游戏机的START键和SELECT键不松手，然后打开游戏机的电

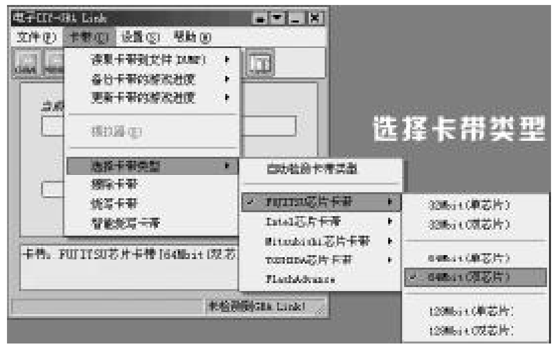
源开关，此时你会听到叮咚两声，GBA进入等待连接模式。在等待连接模式下，GBA的屏幕会一直保持“GAME BOY”字样，而不会运行卡带中的游戏。

新的GBA LINK软件增加了烧录FLASH卡带的功能。其它功能和以前版本相同。在这里，我主要介绍一下新增功能（其他功能请参考上一期《模拟地带》杂志）。

关于烧录FLASH卡带的选项都在“卡带”菜单中。共有四项：

1.选择卡带类型

D版卡带不象商品化的FLASH卡带，D版卡带内部的芯片种类非常多，要对这么多种类的芯片进行烧写，软件上必须有相应的支持。对于D版卡带需要了解的信息包括：内部FLASH芯片的种类（是哪个公司的），单个芯片的容量，卡带内部是单芯片还是双芯片。



芯片的种类可以通过芯片上印的型号来了解，甚至直接看芯片上印的标志就行。常见的芯片如上。

芯片的容量也很容易区分，对于64M的卡带，如果只有一个FLASH芯片，那么芯片的容量为64Mbit；如果内部有两个FLASH芯片，那么单个芯片的容量为32Mbit。就是说卡带内部是一个FLASH芯片的话，芯片的容量就等于卡带的容量，卡带内部有两个FLASH芯片的话，芯片的容量就是卡带容量的一半。

上面这些信息可以在改造卡带时获得。但是有些D版卡带内部芯片上的字被擦去了，因此无法知道芯片的种类，所以在软件中设置了“自动检测卡带类型”这一功能，当碰到未知芯片时，可根据卡带内芯片的封装形式按照标准引脚改造完成，然后运行“自动检测卡带类型”选项，如果支持该芯片的话，将提示出正确的卡带类型，如果不支持该类型芯片的话，也会有相应的提示。

在对卡带进行擦除或者烧写操作之前，必须先选择正确的卡带类型，否则可能无法正常完成操作。

2.擦除卡带

如果要把ROM文件烧写到一个已有内容的卡带中，首先要执行擦除操作。当然，擦除前要先选择卡带类型。在执行擦除操作时，状态栏会提示：正在擦除卡带，当擦除完成时，程序会提示：擦除卡带完成。



如果卡带是空的话，则不需要执行本操作。

3.烧写卡带



当选择烧写卡带选项时，会弹出一个窗口，要求你选择一个GBA的ROM文件，选择完毕后，即开始烧写。此时，我们可以在状态栏看到以下内容：烧写的游戏的文件名以及从ROM文件中读取到的游戏的真实名称。

烧写完成后会提示：烧写卡带完成。

4.智能烧写卡带

为了方便用户，我们提供了一种智能烧写卡带的功能，本项功能可以一边擦除，一边烧写，擦除和烧写同时进行，因此可取代前面的擦除和烧写两项功能。使用本功能，无需对卡带进行擦除，要改写卡带的内容可选择本项直接进行。对于用户来说，节省了一步操作，使用更方便。

本项功能之所以称为智能烧写，是指选择本项功能来烧写ROM文件时，程序会自动根据ROM文件的大小，擦除出相应大小的空间，供写入文件，而不是花费更多的时间去擦除整个卡带。换句话说就是用多少空间就腾出多少空间。这样做的最大好处就是当ROM文件小于卡带空间时，能够有效地缩短烧写时间。

执行本项操作时，会弹出一个窗口，要求你选择ROM文件，选择完毕后即开始执行。

看了上面的说明，可能有的朋友还会有不清楚的地方，下面我们来看看烧录一盘卡带具体该怎么做：

首先连接好GBA LINK，然后将改造好的卡带插入到GBA的卡槽中，启动GBA LINK程序，打开GBA的电源，进入等待连接模式（进入等待连接模式的方

法如前所述）。计算机端的GBA LINK程序会提示“检测到GBA LINK！”。然后选择正确的卡带类型。

接下来，可以有两种操作方法：

1.单击“擦除卡带”选项，执行擦除操作，这时状态栏会提示：正在擦除卡带。擦除完毕后会提示：擦除卡带完成。擦除完毕后。我们就可以把新的内容写入到卡带中去了。这时要先关闭GBA，然后重新启动GBA，选择程序的烧写卡带功能，选择ROM文件后开始烧写过程，最后当提示烧写卡带完成后，游戏（或其他程序）会自动开始运行。

2.单击“智能烧写卡带”选项，然后选择ROM文件。再然后就是等待烧写完成的提示了。

可以看出第2种方式确实要更加方便一些。

五、各种各样的应用

除了玩游戏（GBA游戏、FC游戏）外，利用GBA LINK和FLASH卡带还可以完成许多很有意思的功能。

1.看电子书



看电子书

网上有很多电子版的小说，不过你可能不大有机会正襟危坐在电脑前看它。现在我们可以通过一些软件将这些电子书转换成GBA的ROM文件，然后通过GBA LINK烧录到FLASH卡带中去，这样无论你是在蹲xx还是坐火车都可以捧着小巧的GBA看小说了。

这类软件有READBOY、MAKEBOOK、PICTUREBOY等。推荐使用PICTUREBOY1.5版。

2.看电影片断

在GBA上看电影，的确令人吃惊，如果你亲眼看过，那你会更加兴奋，可惜目前只有两个电影演示片断可供欣赏。目前还没有人提供转换GBA电影用的软件。



看电影片断

3.看图片、看漫画书

在电脑上可以制作电子相册，可以看电子相册。不过有时候电脑实在是不方便，但是如果把电子相册烧录到FLASH卡带上，你就可以躺在被窝里，看着老照片，追忆往事了。当然也可以看看MM图片。喜欢看漫画书的朋友也可以用这个功能在GBA上看漫画书。



看图片



看漫画书

能完成看图功能的软件推荐使用PICTUREBOY1.5版。

4.听音乐



听音乐

有了FLASH卡，在GBA上听音乐也是能够作到的。能在GBA上放的音乐是MPA格式的，这种格式实际上就是MPG1（VCD）的伴音格式。我们可以通过软件将MP3、WAV等各种格式的音乐文件转换成PCM格式，再将PCM格式的音乐文件转换成MPA格式，然后和MPA播放器一起转换成ROM文件烧录到卡带上使用。不过由于GBA硬件上的限制，要让它放出保真度较高的音乐是没法办到的。

需要用到的软件有WINAMP、COOL EDIT、MusicPlayer Advance等。关于这些相关软件的详细使用说明，请查看我们的网站的相关页面。

注：因GBA Link配套软件不断升级，GBALink软件的操作方法请以网站（http://emudiy.yeah.net）上的最新说明为准。GBA Link的购买也请查看以上网站。

不需要电池或变压器的PS记忆卡读写器

PS 记忆卡应该不用我来介绍了，玩过PlayStation游戏机的朋友们应该都不会陌生，我们现在要制作的东东就是用来读写PS的记忆卡，这样PS游戏的记忆记录就可以和电脑上的PS模拟器互相交换，而且还可以从网上下载PS的存档记录写到记忆卡里，再或者把记录修改后再写回记忆卡里。

我们知道由于PS记忆卡需要+7.5V的电源，以前通常的制作方法，都是需要外接一个9V的电池或者使用变压器来供电，这都很不方便。我们现在的制作是使用计算机的USB或者其它接口来提供电源。不过这些接口只能提供+5V的电源，大家可能看过我们写的另一篇文章：《PS震动手柄改PC的供电方法全面剖析》，在这篇文章里就是使用计算机的USB或游戏口等来提供震动需要的+7.5V电源。我们现在方法基本相同，也是使用升压电路MC34063A来工作的。下图就是我们制作好的使用USB接口的读写器：



详细的制作方法如下：

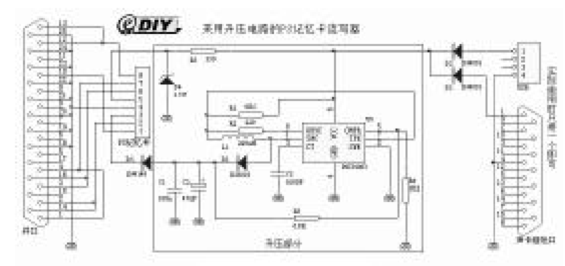
一、元件列表

制作这个东东，我们需要准备以下电子元件：

数量	型号
电阻	
1	0R5
1	1K2
1	6.8K
1	220
1	330
二极管	
2	1N4001
1	1N5819 肖特基二极管
1	3.3V稳压管
1	1N4148
电容	
1	47uF
1	100n
1	1000P
电感	
1	220uH
集成电路	
1	MC34063
接插件	
1	DB25
1	DB15（双排）
1	USB电缆

大部分元件可以在电子市场上买到，其中USB电缆是采用的USB的连机线，他有两个USB头，从中间剪开，只用一头即可。

二、包含升压电路的PS记忆卡读写器电路原理图



我们在《PS震动手柄改PC的供电方法全面剖析》文章里已经讨论过计算机能够提供电源的接口，因为PS记忆卡需要的电源并不要求很大的电流，所以我们可以选择如下的接口来供电：声卡的游戏口、键盘口、PS/2口、USB口、机箱电源。不过为了使用方便，我们的制作是使用USB接口来供电的。

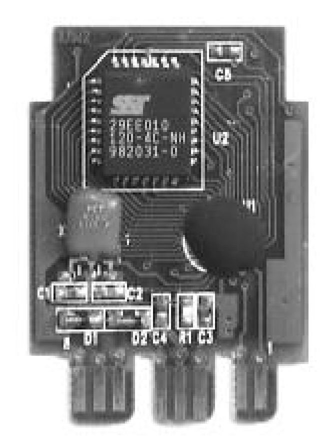
升压电路设计的输出电压是8.3V，通过IN4148后电压降低0.6V，最后输出的电压是7.7V。

PS记忆卡的引脚排列图如下：

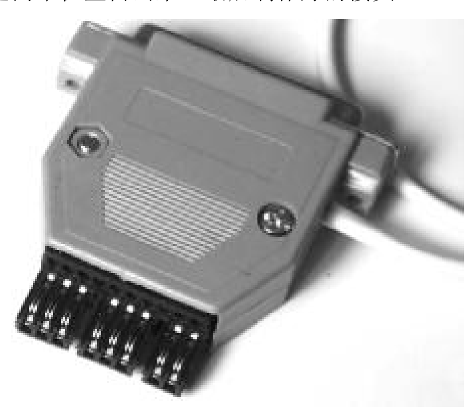
```
---------------------
| o o | o o o | o o o |
______________________
  1 2   3 4 5   6 7 8
```

三、焊接和组装

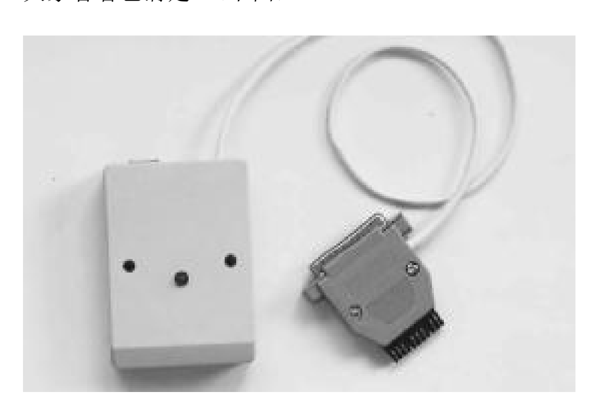
首先我们要制作PS 记忆卡的插座，这个东西制作比较麻烦，我们是参考台湾网站的文章使用计算机的大软驱接头来改制的，大软驱接头的簧片间距十分合适，正好可以和PS 记忆卡紧密连接。PS 记忆卡的接头如下

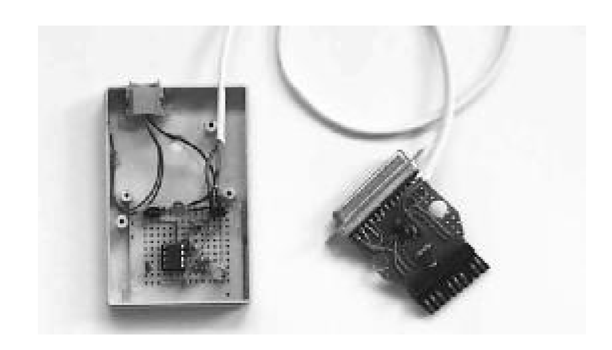


可以看到PS 记忆卡的接头还有两个缺口，这两个缺口被记忆卡外壳占用了，所以我们制作的接头也需要把这两个位置留出来，最后制作好的接头。

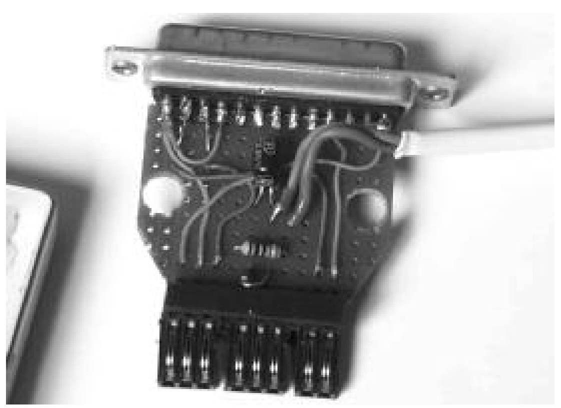


制作好了接头，剩下的工作就简单了，只需要根据电路原理图来焊接电路了，我们是把MC34063A 的升压电路和PS 记忆卡的接口电路分开制作了，这样大家看着也清楚。（下图）





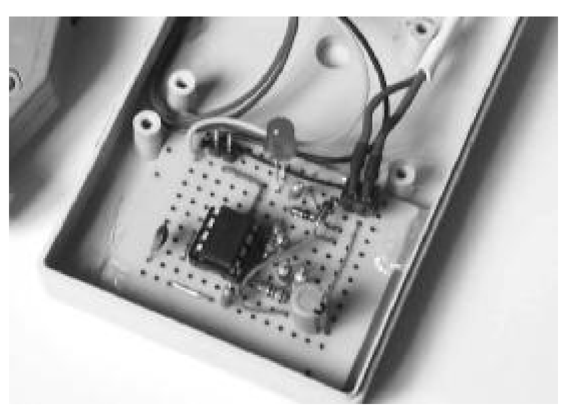
这个就是安装在并口接头里的记忆卡接口电路。



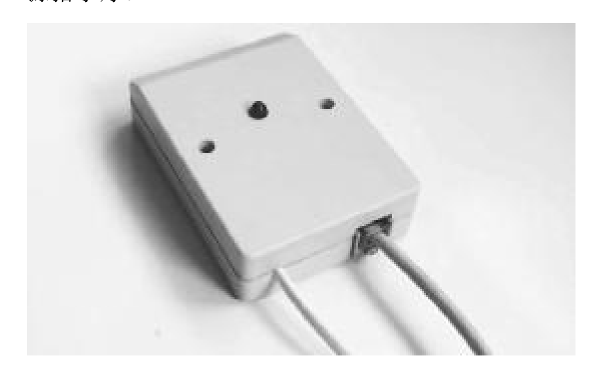
这个接口电路可以直接插在并口上也可以通过一根并口线来连接，都很方便，连接好的图如下：



MC34063A 的升压电路是单独安装在一个壳子里，并且使用4 芯电话线插座我们做了一个和USB 电缆连接的插座，这样就可以通过换一根电缆，方便选择是使用USB 供电还是使用其它的接口来供电了。



下图是安装好外壳的照片，可以看到外壳上的电源指示灯。



好了，制作好这些东西后，就可以全部组装起来了。不过要注意，需要先测量一下3、4、5脚的电压，看+7.7V和+3.3V是否正常，如果不对，就需要检查升压电路了。如果一切正常，就可以使用下面介绍的软件来读写你的记忆卡了。

四、PS记忆卡读写软件的使用

现在把制作好的PS记忆卡读写器连接好，就可以使用下面的软件来进行操作了。

常用的PS记忆卡读写软件有两个：MCCS和PSXGE，你可以在本期光盘内找到：

MCCS 1.62A

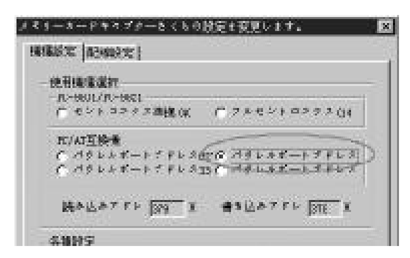
PSXGE 1.60

1.MCCS的使用

其中比较好用的是MCCS，他读写记忆卡的速度很快，我们先来说说他的使用。

首先需要安装好这个软件。然后打开软件使用CTRL+P键或者点击菜单来设置参数：

先设置连接计算机的并口：



然后选择好PS记忆卡读写器的种类，这里我们



选择DirectPad F：

设置好参数，然后点击确定即可。

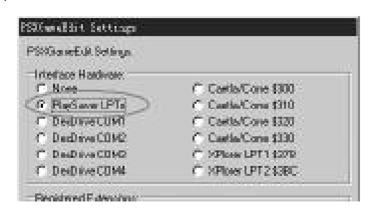
下面我们就可以使用主界面上的“SLOT 1”按钮来读取记忆卡中的内容了：



但读出内容后，你就可以保存这些数据了，或者可以直接删除卡内的记录，或者打开已经有的记忆卡文件，并把这些记录通过鼠标拖放保存到记忆卡里。

2.PSXGE的使用

安装好这个软件，首先需要点击菜单下的Configuration→Settings，出现设置窗口，然后选择下面的选项：



选择好后，点击OK即可。

然后可以使用主界面的MemCard菜单下的功能或者界面上的快捷按钮来读写记忆卡了。



超任后期SQUARE全新大作——圣龙传说



编者按：由于前几期的《模拟地带》上我们介绍了Dejap小组的几个SFC英译作品，读者反响强烈，所以觉得有必要把这几个游戏给翻出来和大家一同体会那逝去的经典。杂志决定从本期开始，每期挑选一些经典游戏的攻略或者研究型的文章出来，与读者共赏！

96年，SQUARE在超任时代后期全新系统大作——《Bahamut Lagoon》登场了！这是一个有着独特的战龙培育系统和多种职业及华丽壮观的魔法特技的S．RPG游戏。

天空世界是一个由人类与龙共存的世界，天空世界由六块浮游大陆构成，在这六块大陆中，封印着六匹神龙，它们在等待着能唤醒它们的主人。圣龙的传说，就等着我们去揭开。

一、系统

1.1战场指令

Move：移动。

Attack：攻击。

Field：特殊攻击。分为：破坏，白、黑、红属性的魔法，召唤，剑技，枪技等几个大系；技能的效果及属性取决于战龙的属性。

Dragon：对战龙下达作战方针，分为：①Come，限制战龙的移动范围在自己周围；②Go，无移动范围限制，随意作战；③Wait，让战龙在部队后方待机。

Part分为：①Magic，使用魔法，不同于Field，只限于回复魔法；②Item，使用道具；③Equip，武器防具的装备；④Inventory，队伍所有的道具和防具列表及其说明。

End Turn：行动结束。



1.2 编程指令

Formation：队伍编成。最多可以拥有6 支部队，每小队由一条战龙和四名队员组成。战龙属性决定该小队的特技属性。另外，队伍中成员的搭配也会影响整个队伍，例如移动力，攻击，防御，魔法效果等。

Dragons：战龙配置。给队伍配置特性相近的战龙能提升队伍的作战能力。

Inventory：物品列表。

Equip：同战场指令。

Map：察看敌我双方的位置，单位等，很重要。

Begin Assault：进入战场。

Side Quest：附加的版面，练功及赚钱使用。符合特定的条件会有新的场景出现。

Auto-Formation：自动编成。

1.3 编成的技巧

一般来说，同一队伍中如果有相同职业的队员，那么该职业的技能的效果则会相加。比如：队伍中有4个魔法师的话，则魔法等级=每名队员的魔法等级×4，其他职业也是如此。

我们也可以利用这个系统来弥补队伍的一些缺陷，比如：游戏中机动能力最低的是Heavey Armor，如果一个队伍中有4个重装的话，虽然会加强队伍的攻击和防御能力，但移动力就很糟糕了，很难快速接近敌人，给这个队伍配置一名移动力最高的Light Armor，则该队伍将具备Heavey Armor的高攻击和高防御的特性，同时也将具备Light Armor的高移动力。

要注意的是：一个队伍中不要有四种不同职业的队员，这样的队伍在对敌时不会有任何优势。

二、龙的培养



战龙是战斗中的主力，其属性直接决定我方能使用何种属性的特技，所以战龙的培养非常重

要。

战龙的属性
战龙的名字：游戏开始时可以任意取名。
形态：当前战龙形态的名称。随龙的成长，会变化成各种形态。
HP：生命值，可用回复类道具提升。上限为9999。
MP：魔法值，可用回复魔法值的道具提升。上限为999。
火属性：数值达到10为一个等级，10一上战龙具备该属性。上限为100。
水属性：同上。
雷属性：同上。
回复属性：同上。
毒属性：同上。
STR：力量，可用武器提升。上限为250。每25为一个等级。
VIT：防御，可用防具提升。上限为250。每25为一个等级。
DEX：灵敏，少数物品可提升该数值。上限为250。每25为一个等级。
MID：精神力，影响魔法效果。具有魔法属性的道具可提升该数值。上限为250。每25为一个等级。
LOY：特殊属性，上限为100。
WISDOM：智慧，上限为100。
INTIMACY：亲密度，用道具Weet Memory提升，上限为100。
FID：特殊属性，上限为100。每10为一个等级。

通常的几种形态：
Red Dragon：火属性>10
Blue Leprose：水属性>10
White Dragon：回复属性>10且高于毒属性
Gamera：毒属性>10且高于回复属性
Mini-Hydra：火属性>10+水属性>10
Dragon Cloud：火属性>10+雷属性>10
Bluemander：水属性>10+雷属性>10
White Leprose：土属性lv1+回复属性>10且高于毒属性
Poisonian：土属性lv1+毒属性>10且高于回复属性
White Warrior：土属性lv2+回复属性>10且高于毒属性
Poison Warrior：土属性lv2+毒属性>10且高于回复属性
Earth Dragon：土属性lv3
Earth Slayer：土属性lv3+回复属性>10且高于毒属性
Green Slayer：土属性lv3+毒属性>10且高于回复属性
Oozy：力量>25且高于防御属性
Black Munimuni：防御>25且高于力量属性
Muscle Leprose：力量>25且高于防御属性+（火属性>10或水属性>10）
Power Eagle：力量>25且高于防御属性+雷属性>10
Iron Eagle：防御>25且高于力量属性+火水雷任一属性lv1
Power Gator：力量>25 且高于防御属性+回复属性>10 且高于毒属性
Iron Gator：防御>25且高于力量属性+回复属性>10且高于毒属性
Pwazona Wing：力量>25且高于防御属性+毒属性>10 且高于回复属性
Tarantulay：防御>25且高于力量属性+毒属性>10 且高于回复属性。
Deboahan：力量>25且高于防御属性+土属性lv2
Aspidoredon：防御>25且高于力量属性+土属性lv2
Earth Warrior：力量>25且高于防御属性+土属性lv3

Gargoyle：防御>25且高于力量属性。+土属性lv3
White Molten：力量>25且高于防御属性+土属性lv1+回复属性>10 且高于毒属性
Platinum Molten：防御>25且高于力量属性+土属性lv1+回复属性>10且高于毒属性
Green Debonea：力量>25且高于防御属性+土属性lv1+毒属性>10且高于回复属性
Iron Warrior：防御>25且高于力量属性+土属性lv1+毒属性>10且高于回复属性
Pontilac：力量>25且高于防御属性+土属性lv2+回复属性>10且高于毒属性
General：防御>25且高于力量属性+土属性lv2+回复属性>10且高毒属性
Giygas：力量>25且高于防御属性+土属性lv2+毒属性>10且高于回复属性
Iron Eagle：防御>25且高于力量属性+土属性lv2+毒属性>10且高于回复属性
Grand Dragon：力量>25且高于防御属性+土属性lv3+回复属性>10且高于毒属性
Gladiator：防御>25且高于力量属性+土属性lv3+回复属性>10且高于毒属性
Glorious：力量>25且高于防御属性+土属性lv3+毒属性>10且高于回复属性
Crusader：防御>25且高于力量属性+土属性lv3+毒属性>10且高于回复属性

特殊的属性：
土：火、水、雷，都在1级以上就具备土属性。
圣：火、水、雷、回复，都达到10级则为圣属性。
暗：火、水、雷、毒，都达到10级则为暗属性。
其中圣属性和暗属性的龙在最终形态时样貌有所区别。

比较特殊的几种形态：

Uni Uni：LOY值达到100，FID达到10。此种形态只具备物理攻击，虽然有很高的攻击力，但命中率也很低。通常喂给道具时很容易达使LOY达到100，用道具Heal可以降低此值，变回原来的形态。

Black Dragon：FID及LOY达到100。属性为Dark，具备很强的Dark魔法及10 Hit的物理攻击。不过配置黑龙的队伍就只能使用一种无属性的特技，不能使用其他属性的特技，包括回复系和攻击系。

Master Dragon：所有属性达到满值。变为最初的形态。其中主角的战龙Salamando会变成无敌（bug）。

最终形态：每条龙都有各自的最终形态，最终形态的样貌随暗或圣属性不同分为两种。达到条件即是，暗：除回复以外，其他属性皆达到10级。圣属性则相反。

其他：19章的时候，玩家有机会选择任意两条战龙并让其结合，它们的孩子的能力值比双亲低1（HP、MP除外），这条龙只有四种形态：Uni Uni、Unknown、Master、圣或者暗。

以下是战龙的特征，都有可能被baby继承：
Salamando：红色的身体
Icedrake：细长、蓝色、尖鼻子
Molten：圆眼、棕色
Thunderh：长毛、棕色
Twinhead：双头、紫色毛发
Munimuni：独眼、棕色

三、流程

主要角色：

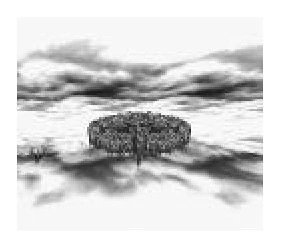
Byuu：Kahna战龙队队长。拥有与其年轻不相称的出色剑技，在使用龙的技艺上也高人一筹。祖国灭亡的时候，因为战龙队的败北感到自责。

Kahna灭亡以后流浪于奥雷尔斯。

Yoyo：圣国Kahna的公主。龙与Dragnar的混血儿，她自身也具有Dragnar的素质。这个故事的中心人物。

Sauzer：克兰帕罗斯帝国初代皇帝同时也是军队的最高司令官。被称为战争的天才，年纪轻轻就实现了奥雷尔斯的统一。在成为皇帝之前，他接触了一些奥雷尔斯的古代传说，并想弄清传说的真相。

Palpaleos：Sauzer的好友及心腹，指挥皇帝直属部队。帮助着自我主义的Saur，并把他的梦想作为自己的存在理由。二刀流达人。



Rush：隶属Kahna战

龙队。Byuu四兄弟之一。自我主义；言行比较不经过脑子。热血汉子；人生中的一大目标是超过哥哥Byuu。Kahna灭亡以后，与流浪中的Byuu合流共同行动

Bikkebakke：Byuu四兄弟之一。

Truce：Byuu四兄弟之一。

序章 The Downfall of Kahna Castle

战略：

需要注意的是，远程作战所得到的金钱是接近战的1/2，所以在游戏初期尽量使用接近战来消灭敌人。一开始桥被破坏了，用冰魔法冻结湖面后就可以展开进攻了。敌方配制：

敌方种类 等级 部队数量

Soldier lv2 2

Ice magus lv6 1

Warbuster lv8 1

胜利条件：敌全灭。

第一章：The Beginning

战斗前：

小屋外面和屋中可以找到一些道具，另外，本章会增加一条战龙。

战略：

战斗在Kahna旗舰上展开，场地平坦且比较狭窄。敌人不强。

敌方配置：

Soldier lv2 5

Lce magus lv6 2

Boss Lanzenritter lv12 1500/60 A 38 D 28 S 6 M 14

（以上 **HP/MP A=Attack D=Defense S=Speed M=Magic**）

胜利条件：打倒Lanzenritter。

第二章：The Legend we Dreamed of

战略：



本章在森林中进行，注意草地可以用火系魔法使之起火，站在上面的敌人将每回合受到伤害。灭火的话，用水系魔法。另外，右方的树下有一条捷径，移动慢的部队最好走这条路。

敌方配置：

Soldier lv2 3

Warbuster lv8 3

Lce magus lv6 4

Boss Lanzenritter lv12 1500/60 A 38 D 28 S 6 M 14

胜利条件：打倒Lanzenritter。

第三章 The Green Continent of Campbell

战略：

本章是攻城战，开始的桥只有1人宽，可以用冰魔法冻结湖面过河。需要注意的是本章出现的2门远程的大炮，攻击力较高，另外，用雷魔法可以破坏城墙。

敌方配置：

Soldier lv2 3

Lce magus lv6 3

Warbuster lv8 4

Gran launcher lv15 2

Boss Groyer lv13 2800/0 A 61 D 42 S 8 M 10

胜利条件：打倒Groyer。

第四章：Full of Regret

战略：

本章中帝国将军Palpaleos会在三回合后撤退。

敌方配置：

Flame magus lv8 2

Ice magus lv6 3

Cure mage lv11 2

Soldier lv2 3

Groyer lv13 2

Lanzernritter 1

Boss Zomberd lv15 3600/0 A 67 D 32 S 16 M 10

Boss Palpaleos lv34 ？？？？/130 A 130 D 105 S 48 M 65

胜利条件：打倒Zomberd。

第五章 Emperor Sauzer

战略：



战斗在森林中展开，注意地面的毒沼，可以用回复魔法或者圣属性的魔法净化之后就可以放心通过了。此外对毒属性的敌人可以用回复魔法给予伤害。全灭敌人之后，会被Sauzer打败（剧情）。本章过后公主回到我方，之后Ｙｏｙｏ就能够召唤圣龙Valitora了。

敌方配置：

Triphid lv9 5
Vampire bat lv7 3
Chimera lv13 1

胜利条件：敌全灭。

第六章：It's Not a Dream，is it.

战略：

此次又是攻城战，同样可以用冰魔法和雷法自己制造通路。当队伍行进到城市中心时援军会在城市外围出现，小心安排我方战力。

敌方配置：

Warbuster lv8 2
Flame magus lv8 1
Gran launcher lv15 2
Boss Zomberd lv17 4000/0 A 69 D 38 S 20 M 10

援军：

Blitz magus lv12 2
Flame magus lv8 1
Brummbaer lv13 1
Groyer lv13 2
Cure mage lv11 1

胜利条件：打倒Zomberd。

第七章：The Legend of the Holy Dragons

战略：

小心过桥，如果过桥的时候桥被雷魔法破坏部队就全灭了。完成本章后将有新的战龙和同伴加入。



敌方配置：

Blitz magus lv12 4
Gran launcher lv15 3
Brummbaer lv13 1
Groyer lv13 3
Lanzenritter lv12 1
Cure mage lv11
Boss Zomberd lv19 4800/0 A 71 D 52 S 24 M 12

胜利条件：打倒Zomberd。

第八章：Mid-Air Dragon Battle

战略：

战斗在旗舰上进行，敌方实力较强，注意队伍行进不要太快，避免落单。



敌方配置：

Gargoyle lv17 8
Corsair lv14 3
Boss Brandung lv20 5800/70 A 95 D 65 S 26 M 40

胜利条件：打倒Brandung。

第九章：Mahal，the Continent of Miracles

战略：

在本章场景上方的水门闸门可以用雷魔法开启，攻击下游的敌人，开启闸门的时候注意我方部队，不要在冲击范围内。

敌方配置：

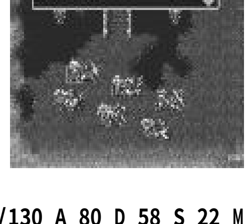
Gran launcher lv15 2
Murderer lv14 4
Gerumpel lv20 8
Boss Lestat lv25 6800/120 A 78 D 54 S 20 M 48

胜利条件：打倒Lestat。

第十章：Rainbow Bridge

战略：

战斗在宫殿里展开，注意一些地面上的机关，发现后用雷魔法破坏。完成本章后又会加入新同伴。



敌方配置：

Gerumpel lv20 8
Cure sorcerer lv18 1
Master magus lv15 5
Murderer lv14 1
Boss Lestat lv26 7500/130 A 80 D 58 S 22 M 53

胜利条件：打倒Lestat。

第十一章：Leviathan

战略：

战斗在地底湖展开，本章难度不大。完成本章后将得到召唤圣龙Leviathan的魔法，属性为水。



敌方配置：

Moltwasser lv20 1
Siren lv24 1
Colossus lv26 8
Tentacles lv25 1

Boss Scylla lv30 9800/173 A 81 D 69 S 22 M 54

胜利条件：打倒Scylla。

第十二章：The Spy Operation

战略：



本章有很多毒沼，另外，有一条捷径通道，该通道每隔一回合关闭一次，不过即使关闭也不会对通道里的部队造成伤害，可以放心通过。

敌方配置：

Deflesh lv22 5
Grind dagger lv18 1
Phantasm lv21 2
Poison lizard lv22 1
Oozie lv23 1
Kraken lv27 1
Boss Persona lv30 ？？？？/80 A 100 D 70 S 38 M 46

胜利条件：打倒Persona。

第十三章：The Magic City of Godland

战略：

攻城战，本章出现了魔法攻击无效和物理攻击无效的敌人，小心应付。

敌方配置：

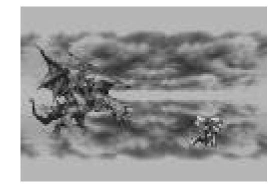
Deflesh lv22 2
Magic guard lv23 3
Boss Radia lv32 hp？？？？/150 A 88 D 72 S 43 M 86

第十四章：When the Bird-Dragon Awakens

战略：

战斗在地下熔洞展开，熔岩地形可以用冰魔法破坏。本章完成之后得到召唤圣龙Garuda的魔法。

敌方配置：



Deflesh lv22 2
Phantasm lv21 2
Taros lv28 4
Stirge lv24 1
Cottontail lv14 1
Boss Grand Moth lv32 ？？？？/290 A 130 D 100 S 43 M 52

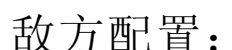
胜利条件：打倒Grand Moth。

第十五章：Showdown is the Burning Sands

战略：

本章地形是砂地，注意地上的流沙，风沙具有伤害力，起风沙时最好进入建筑物中躲避。完成本章后会有新同伴加入。

敌方配置：



Slaughterer lv22 4
Bengurion lv25 4
Cure sorcerer lv18 2
Centurion lv25 4
Boss Sauzer lv36 ？？？？/250 A 135 D 115 S 36 M 77
Boss Palpaleos lv34 ？？？？/130 A 130 D 105 S 48 M 65

胜利条件：打倒Sauzer。

第十六章：The Holy Dragon Jormungand

战略：

本章比较容易，小心对付头目即可。完成本章后得到召唤圣龙Jormungand的魔法，土属性。

敌方配置：

Basilisk lv26 1
Kitty hawk lv25 1
Revenant lv24 5
Wraith lv23 3
Royal vhimera lv30 1
Boss Soul Cage lv36 ？？？？/320 A 108 D 99 S 37 M 98

胜利条件：打倒Soul Cage。

第十七章：The Door to a New Era

战略：

本章在我方的旗舰上展开，敌方是来自异世界的怪物，战斗力较强，宜用远程魔法削弱敌方HP，再近身攻击是比较安全的。

敌方配置：

Evil beast lv29 8
Hell chimera lv33 1
Temple guard lv32 4
Boss Dictory lv34 ？？？？/93 A 137 D 112 S 35 M 76

胜利条件：打倒Dictory。

第十八章：The Promised Land

战略：

本章要保卫记忆之教堂，在本章中帝国军官

Palpaleos会成为我方的NPC同伴。敌人不强，唯一要注意的是右方的那条龙，不过也可以不去管它，直接击倒Boss。

NPC Palpaleos lv38 ？？？？/130 A 130 D 105 S48 M 65

敌方配置：

Evil beast lv29 6

Heal glaive lv29 1

Temple guard lv32 3

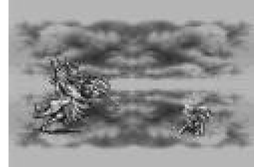
Alchemic lv37 ？？？？/96

Boss Ixsett Lv36 ？？？？/106 A 143 D 114 S 38 M 83

胜利条件：打倒Ixsett。

第十九章：Farewell，Matelite！

战略：



本章难度不大，因为本章敌人的位置分布得比较散，想快速结束战斗的话，可直接到上方干掉BOSS。完成本章后，找到DragonKeeper，他会叫你选两条战龙让其结合，之后会生出一条小龙。龙的属性及样貌将继承它的双亲。

敌方配置：

Gran knight lv34 2

Cure comrade lv30 2

Lan ze lord lv24 4

Gladiator lv29 3

Boss Zomberd lv34 ？？？？/0 A 140 D 118 S 28 M 16

Boss Lestat lv35 ？？？？/140 A 124 D 107 S 44 M 88

Boss Babarela lv39 ？？？？/220 A 134 D 118 S 54 M 86

Boss Irvine lv40 ？？？？/90 A 142 D 124 S 49 M 76

Boss Gudolf lv42 ？？？？/230 A 128 D 121 S 24 M 95

Boss Ixsett lv36 ？？？？/106 A 143 D 114 S 38 M 83

胜利条件：打倒Gudolf。

第二十章：The Sky of Sadness

战斗前：

在我方旗舰外部，最左端调查，可以发现两份礼物，无奈只能选择一个，选Hornet's Present的话，可以得到得到Cross Knight专用的武器和防具，还有其他的道具。

战略：

战斗在帝国的旗舰上展开，注意地上的机关，用雷魔法破坏掉。

敌方配置：

Gran gunner lv37 6

Cure comrade lv30 2

Mistral lv34 2

Grey scalper lv32 4

Boss Babarela lv41 ？？？？/260 S 148 D 124 S 58 M 99

Boss Irvine lv42 ？？？？？/100 A 152 D 129 S 53 M 81

胜利条件：打倒Irvine。

第二十一章：The Holy Dragon Bahamut

战略：

尽量在攻击BOSS前干掉回复系的魔法师，之后就轻而易举了。本章结束后将会得到召唤最强之龙Bahamut的魔法，火属性。

敌方配置：

Shrine rabbit lv26 3

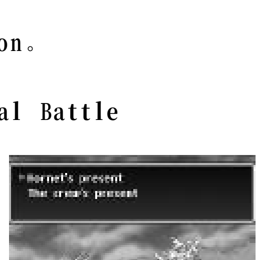
Psychic doll lv28 5

Boss Gryphon lv46 ？？？？/0 A 183 D 138 S 32 M 84

胜利条件：打倒Gryphon。

第二十二章：The Final Battle

战略：



本章攻打帝国的首都，注意有三门强力的大炮，最好不要贸然向前冲，很容易被远程攻击击伤。

敌方配置：

Panzer lair lv39 4

Gran cannon lv40 4

Cure comrade lv30 1

Lenderbaffe lv39 1

Ziegfried lv46 3

Boss Irvine lv45 ？？？？/130 A 164 D 145 S 63 M 91



Boss Gudolf lv46 ？？？？/260 A 139 D 148 S 28 M 102

胜利条件：打倒Gudolf。

第二十三章：Destruction

战略：



帝国宫殿内部，有墙上和地面上有很多机关，最好能用雷魔法破坏掉。

敌方配置：

Gran guard lv36 4
Hummel lv37 4
Lanzengraf lv40 3
Gran cannon lv40 2
Cure comrade lv30 2
Boss Gudolf lv48 ？？？？/280 A 148 D 155 S 30 M 108

胜利条件：打倒Gudolf。

第二十四章：To the Homeland

战略：



队伍来到了圣龙的家乡，战斗在这里展开。敌人中的Ring commander会召唤骷髅士兵，而且会传送魔法，应该优先消灭。本章有很多吊桥，过桥的时候注意，尽量不要在桥上停留。此外，对付骷髅士兵可以用复活魔法一击必杀，没有此魔法的队伍可以用有复活效用的道具代替。

敌方配置：

Dark stalker lv44 7
Ring commander lv42 6
Qlchemic lv37 1
Boss Veltim lv54 ？？？？/260 A 38 D 128 S 14 M 125

胜利条件：打倒Veltim。

第二十五章：Eternal Travelers

战略：



本章初始敌人不多，只有四个，不过两个BOSS会使用魔法使石像复活，想快速通过本章的话，直接攻击BOSS。本章的BOSS虽然会复制魔法，不过只要打倒她的本体就能消灭她了。也可以在石像复活前用雷魔法破坏掉。

敌方配置：

Ring commander lv42 2
Boss Lucrec lv58 ？？？？/450 A 44 D 130 S 24 M 128 x2

胜利条件：打倒Lucrec。

第二十六章：Alexander，King of the Holy Dragons

战略：



战斗在神殿内展开，最好先消灭那三个会回复魔法的部队。最上方的就是龙王，注意此时只能攻击它的头部。

敌方配置：

Dark sceptre lv46 9
Ring commander lv42 3
Heal glaive lv29 3
Boss Alexander lv60 ？？？？/999 A 177 D 145 S 6 M 144

胜利条件：打倒Alexander。

终章：We，Who Cannot See into Tomorrow

战略：

本章只有龙王Alexander。它有四个头，从下至上：青色的头是Dark属性，擅长用诅咒系魔法。黑色的是龙王的本体，只有先消灭其他三个头才能对其进行攻击。红色的擅长用土属性的魔法。绿色的是圣属性，擅长用回复系魔法。

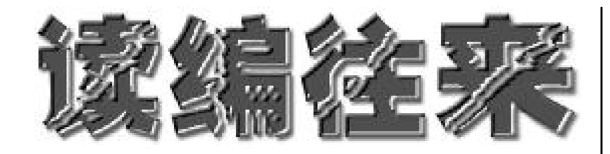
敌方配置：

Alexander
Lv75 ？？？？/999 A 172 D 154 S 5 M 158（青）
Lv80 ？？？？/999 A 164 D 142 S 5 M 158（黑）
Lv75 ？？？？/999 A 176 D 155 S 5 M 158（红）
Lv65 ？？？？/999 A 181 D 160 S 5 M 158（绿）

四、其他

完成游戏在Reset后，标题画面会多出EX-PLAY的选项，使用这个选项开始游戏可以保留以前的强度从第一章重新开始，并且可以使用召唤龙王Alexander的魔法。

本游戏已附在本期光盘里。



EZ FAQ:

Q: 在这期杂志上市之前，我们收到最多的问题就是："**Emu-Zone**杂志为什么没有按时上市？" "模拟地带杂志怎么了？"

A: 焦急、等待，相信是目前每一位喜欢Emu-Zone，喜欢模拟器游戏玩家玩家的心情！这几天来，无论是社区里、电子邮件信箱中以及OICQ和MSN上都有很多读者、Emu Fans 热切地询问为何没有杂志上市？甚至连一点相关的消息也没有，Emu-Zone沉默了吗？

沉默？沉默！

沉默是在积聚力量。

Emu-Zone经历沉默，在沉默中积累、在沉默中酝酿！沉默对于Emu-Zone来说，正是为了爆发、为了更好地迎来新的曙光的到来！

为了回馈广大网友、读者、Emu Fans对Emu-Zone和模拟杂志的支持、也为了能够给大家提供更多、更新、更详实的Emu资讯，Emu-Zone的全体成员日以继夜地辛勤工作，力争在最快的时间内推出一本新的杂志——《模拟与游戏》，新杂志将在9月中旬在全国上市，这也是模拟杂志和Emu-Zone最近几天沉默的原因。

我们的新杂志正式名为《模拟与游戏》，新杂志将会是16开，但定价依然是10元，再也不是以前那种给人感觉就是盗版书的32开，杂志的内容和制作方面比以往更加贴合玩家，迎合大众，体现读者的心声，我们不会再以专业自居，而孤芳自赏，读者才是我们的上帝，这也是杂志制作至今，龙二和所有编辑最大的感触。

龙二和全体制作人员为大家送上的是不仅仅是一本杂志，更重要的是在于全新的内容和服务。以前玩家报怨的光盘质量问题，杂志邮购问题，——记在全体制作人员的心中，新的杂志将全面改革，不会再次出现同样的问题，我们还有专门的读者热线电话，你可以直接与各位编辑联系。

我们期待着各位 网友、读者、Emu Fans对我们的支持，有了你们，才有了模拟器，才有了Emu-Zone，才有了新的、焕发着生命的《模拟与游戏》，那将是最COOL、最眩的光彩

浙江　　　杨民杰

Q:Rom汉化从第一讲之后怎么就没有了消息**?**

A:不用着急，从本刊的创刊号开始，《Rom汉化》专题将再放光芒，延续第一讲的内容，继续向对汉化游戏Rom有兴趣的读者传授具体实用的技巧，和解答在汉化过程中遇到的种种问题。同时也欢迎对于汉化Rom有一定心得的读者向该专栏投稿，或者来和作者交流经验。

Q:以后还会继续放出**GBA Rom**么？

A:是的，我们仍然会象以往一样，每月放出最新最全的GBA Rom的集合，所有关注和喜欢收集GBA Rom的玩家，请继续关注我们的杂志——《模拟与游戏》，它会满足您所有的愿望。

江苏　　　庄重

Q: 我想邮购前几期的《模拟地带》，可不知从何处着手，请告诉我，谢谢！

A:虽然现在仍然有很多读者不断来询问前几期的《模拟地带》如何才能邮购到，但是我们不得不遗憾地告知读者：因为种种原因，我们对于前Emu-Zone杂志《模拟地带》的邮购不得不终止了，这里要向很多有这样要求和愿望的读者说声抱歉。不过我们的模拟地带杂志现在已经全新改版成为《模拟与游戏》杂志，读者您也大可以从创刊号起就关注我们的新杂志。全新的16开杂志将拥有更加醒目的外表和更加充实的内容，请您在路过报刊零售点的时候留意它就好，相信全新的《模拟与游戏》不会让读者们失望的。

读者心声：

广东　　　杨贵文

杂志光盘大有增加掌机专栏的必要，因为在光盘上的内容可以让读者更加方便地接触到专栏内容的介绍和游戏的参考等。而读者在选择掌机游戏的时候也就更加方便一些。另外掌机专栏和游戏也不能只介绍GBA，应当适当增加一些其他机种，如WSC的游戏，可以使掌机专栏的内容更具选择性和丰富性。

湖南　　　曹翔

《模拟地带》杂志的内容绝不令人失望！虽然我同时购买市场上很多其它的同类杂志，但是让我感觉贵刊是其中最为专业和最符合读者要求的。《模拟地带》是一本拥有自己优势的杂志，质量和个性是你们的最大长处，希望贵刊越办越好。我将永远支持你们！

黑龙江　　　李昂

我从创刊号一直购买贵刊到现在，发现编辑们始终在不断的完善自己，同时我为中国人自己的EMU杂

志而骄傲。真的不知道，没有《EZ》的日子我是怎么度过来的。

浙江　　　　　　杨民杰

正如龙二所说，要走一条适合自己的道路，多多了解读者的心声，这样才能使《EZ》这本杂志成为我们读者真正意义上的精神食粮，希望你们发扬出自己的风格，祝你们越走越好！

广东　　　　　　张奕

我是从第四期开始购买贵刊的，很后悔为什么没有早点发现它……（笑）。你们的网站Emu-Zone我也常常去看，但相比较起来，我更喜欢阅读杂志，因为我看书的时间和机会远多于上网。书可以细细地，随心所欲地，不受限制地看。而上网毕竟还需要很多条件……不会那么方便。

北京　　　　　　李宏石

贵刊一直是我最支持的模拟器杂志，理由就在于我能够从中看到那些网络上找不到的专业性质强，深入模拟器业界的文章。当然了，杂志的整体定位和风格我也非常喜欢，但是也希望杂志能够进一步提高制作水平，让我们读者真正觉得购买《模拟地带》杂志是正确的选择和物有所值的投资。

编辑特语：

龙二

在跌跌爬爬中走了大半年，杂志现在终于以一个全新的面目向大家展示，而一直所期待的16开，也终于能实现了。同时今年也是Emu-Zone网站建站三周年。在今年内Emu-Zone最大的两件事就是三周年的纪年和《模拟与游戏》杂志的上市，没有什么比这更让人激动，也没有什么比这更累人的事了……

由于杂志上市，正好是中秋佳节，在这里龙二向一直默默支持Emu-Zone的各位读者和网友说声“中秋快乐”，谢谢

XJL

转眼间，2002年过了一大半。

时间是绝对的强者，没有人能抗拒时间的流逝。但总有些人自命不凡，每每欲将时间甩在身后，这就是我们这些劳苦的小编们，我们是与时间赛跑的人！

一年的时光稍纵即逝，满怀济世雄心的我们总希望能够作一些真正有意义于全人类的伟大事迹而且不要留名，（当！一闷棍！“少废话，多做实事！”暗黑中一个阴沉的声音道。听起来这声音怎么这么耳熟？）唉，既然有高层人士反对，那我们还是把主要精力投入本职工作中吧。

在全体工作人员的集体辛劳下，大家热切盼望、翘首以待的《模拟与游戏》杂志终于创刊了，希望读者们、朋友们对我们的工作成果感到满意，要相信我们小编们的苦不会白吃、汗不会白流、夜也不会白熬！（当！黑暗中又是一闷棍！）

再过几天就是中秋佳节了，为了广大读者朋友们能过个好节，小编们除了尽全力奉献精美的杂志给大家之外，还给每位购买《模拟与游戏》的读者准备了一块大号的月饼，就夹在杂志里面。虽然有点薄，但却比中秋之夜的明月还要圆，并且“馅儿”还是不错的，希望大家在品尝之余不要用砖块、瓜皮之类的东西回敬我们就可以了。

微风　Crazy版

终于完成了属于我们自己的杂志！这段地狱时间全靠我一直坚持的疯子精神，舍弃了一餐 KFC；两个经典游戏；三个泡MM的机会；四个阳光明媚的运动时间；五个无眠的通宵，在老龙的威逼利诱之下，疯狂写稿！MM算什么！（555，MM不要我了……）。为了广大读者能看到最新，最好的模拟器文章，我决定，从现在开始抓紧时间玩游戏和泡MM！（身后突然出现无敌远程武器:西红柿和无敌近身武器:狼牙棒！）

老龙:那个疯子已经处理掉了么?

裤子:OK！那间精神病院我有熟人，呵呵～。

（某精神病院6号病房，微疯在大叫:放我出去……！！！）

GOUKI

在这个月份，我们迎来的，是全新的杂志诞生，全体工作人员，特别是以龙二为首的编辑和撰稿人，几乎在马不停蹄的情况下，用上了几乎所有时间和精力。在此，作为杂志制作的普通一员，不得不向他们致上崇高的敬意。在这段时间，在下的身体状况一直奇差……不时发作的鼻炎已经严重到几乎要靠呼吸辅助装置才能勉强维生的地步了。抱怨归抱怨，工作必须按时按质量地完成，因为创刊号的成功与否，关系着全体制作人员投入的心血是否能够得到回报，所以兢兢业业的态度是必须的也是必要的。很值得欣慰的就是，在新杂志制作的过程中（原Emu-Zone《模拟地带》应该上市的时间段），我们收到了无数读者询问杂志制作情况和何时出刊的讯息，这些读者的关心，成为全体人员工作的最大动力之一。

好了，请以前关心着EZ，关心着模拟地带杂志的全体读者，继续一如既往地支持我们，把你们的热情投入给模拟器的世界……我要说的话，完毕。